

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIC
107
二次元狂热
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『酒吞吞酒』
4GB DVD光盘
1 newgame主题员工卡套装（公交卡）
2『newgame』海报x1
『幸运星』海报x1
『少女终末旅行』海报x1
『just because！』海报x1
3 初音未来Q版纸膜
定番归来！屯碟大指南
C92同人音乐扫雷
婚纱装尼禄，俺嫁气满满！
专访日本超人气coser伊织萌
科学爆买，不留遗憾
购物指南·中部北陆篇
⑨也能击破的低门槛东方正作新作
门里的天空——全面解析『东方天空璋』完整版
紧急特报：夜战舰载机大特辑！
赤城食谱——『舰队收藏』舰载机篇（6）
偶像音游战国史点将录
Bang Dream——“爆炸”的希望 我們的“梦”
能够跨越时间带来感动，才是经典
被扼杀的凄美花朵——名为『恶之华』的青春奠歌
金盆洗手上岸的工口画师们
暴走的“无人轨道”与实力至上的欧派绘师
——トモセシュンサク的性感御姐风（上）
同人音乐社团转型诞生的新生厂牌
如黄金时光般的青春记忆——『ゴールデンアワー』剧情赏析和『MORE』作品介绍

2016 GALGAME YEARBOOKS 年鉴

· 业界年度记事与全年市场回顾 · 10余部话题作点评与推荐
· 3部游戏作品剧情赏析与评论 · 收录超过130部作品的全年新作图鉴



制作完成即将上市！！

二次元狂热



本期封面封底作者：三十一十三

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑
美术：三白、展颜

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

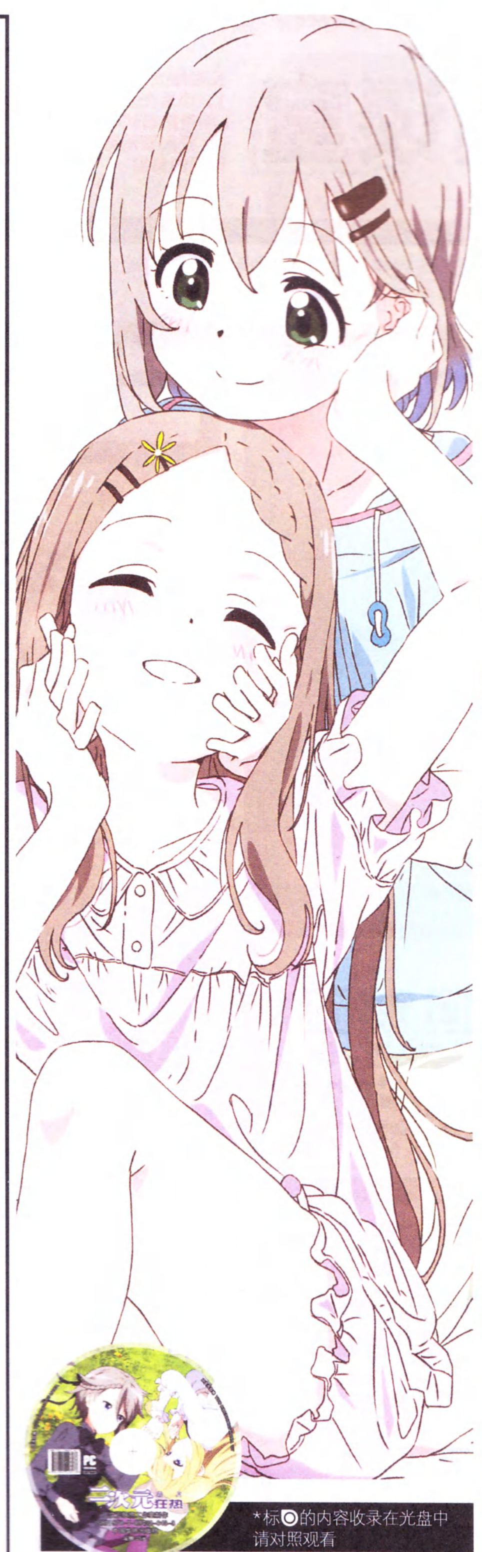
欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



sina 新浪动漫

合作同人社团







*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 2dmacg@sina.com
（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，
给我们留言

帝都的天气越来越反常，九月底十月初的天气并不应该这样多雨才对。不过正好适合缩在被窝里补番，抓紧时间慵懒吧，抓紧时间无所事事吧。这空闲是多么宝贵……





108 封面作者：鸡蛋壳 出自『マイマスターの日記』提供：红曜石
108 封面封底作者：三十一十三　出自：fate 个人本

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[回 函 抽 奖 活 动]



锵锵！本期由昼夜颠倒的河蟹子抽出的中奖者为 陈卓 同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄出奖品～下期的奖品为由尚萌提供的“埃罗芒阿老师－和泉纱雾”2WT 抱枕，老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家通过以下方式
与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

[寄 语 选 登]

郑全晖　男　学生

编者很用心，每一篇文章都很棒，但在排版上其字体有一点小，相比我读的《舰船》等其他杂志有点费劲，其文章最好是白底黑字，这样读者容易更关注文章。希望你们的杂志可以越办越好，早日正式出版

：感谢建议～大家主要还是想要尽可能的在版面上提供尽可能多的信息 ww 不过确实有时印刷出来之后发现效果并不如显示器上看理想，下次尝试下扁平化风格好了

俾斯麦　学生　武汉

河蟹子最近抽卡怎么样呢 w，我非了半年才欧一次，氪了一单拉二剑兰都有了，之前非的一批 ==

：非常非……非常非常非……泳装全坠 OTL
礼装 collection 名不虚传

小酷拉皮卡　女　魔都

换套衣服穿吧，偶尔也可以设计点其他款式的，我有换装癖好 =V= 另外之前都是书报亭买的，最近上海搞建设又拆没了一家，只能网购了 QAQ

：欢迎大家画河蟹子投稿啊～

爱德华·肯威　男　高中生

第一次回函，有点小激动 www
想当初我是看到‘欸有机会抽奖啊’才动心写的回函，这也是我看书这么多年来第一次写回函这种东西，所以总会担心自己文笔不好。
一个暑假过去，我也从高一升到了高二，在我们班里我几乎可以说是唯一的二次元受众了，之前某天在书店选轻小说事无意间翻到了第 95 期，看到了‘二次元’三个字之后，心一热就掏钱买了下来，看了之后才发现，原来还真的有这种专门面向二次元受众的杂志啊，感慨了一番之后（顺便仔细欣赏了小黄油专栏），我便开始了每期都买的行为，每次买了之后，我总是最先翻到小黄油专区看看有什么适合我口味的新作（嘿嘿）然后呢……小小的问一下河蟹子，有什么玄学的抽卡姿势推荐的吗（认真），不知为何我总是氪全不出货 6（望天）最后，祝 2DM 能越办越好！

：这位同学太耿直了……不过回函不用在意文笔啊，真正的感情和想法更重要！
抽卡……大概就是天命吧，有时欧，有时非，当感觉来了的时候就放手遵从内心的感召……还有就是发现非了就一定要及时停手……

李特恂　男　学生党
河蟹 ^ 加油，希望能一直看到二次元狂热的身影，可不要被和谐了哦

：只要大家别给河蟹子立太多旗子……

霜月酱 ~　萌妹纸　学生 qwq
河蟹子小姐姐！求上选登 qwq 第一次回函 ...emmmm，这期写的都很好，galgame 真心不错，虽然我是第一百期的时候才开始买的 2dm... 此生无悔入 2dm，来世愿生二次元！纸模真的好难啊 qwq 每次做到一半就放弃了 orz

：热烈欢迎新读者 ~ 纸模上手可以先尝试纸盒人和 Q 版类型的哦 ~ 大家对于纸模的难度感想也已经反馈给作者了，从本期开始会更多提供 Q 版类型方便大家上手 ~

邢帅　男　大学生
这杂志说实话做的挺好的，自从文化部封了一批动漫杂志后就再没买过，最近突然又想买了，听说这本有光盘就买了，以前也是买有光盘，光盘里的歌不错，但总感觉内容少了点（为啥只有歌曲），不过还是支持 2DM，能坚持这么久。最后希望能多在光盘里加点有趣的内容，也希望 2DM 越来越好。 PS：想得到河蟹子的照片（我不是萝莉控哦）

:/w\ 这种事悄悄说不要上回函要啊……光盘方面大家都想要些什么内容呢？希望踊跃回函交流





南缘
前不久是不是过了中秋节？想到众小编中秋节可能还留在编辑部加班，心里就是一阵暗爽。。。
虽然我也是在学校度过的。
想起来就来气，明明老爹老妈老哥都在家里看中秋晚会，为毛只有我家只有我一个人要在如此美妙的夜晚在宿舍守着七个臭哄哄的汉子啊（生无可恋脸）。
我也想和我的蕾姆老婆一起玩游戏啊 ~ 呜呜呜
河蟹子快来安慰我受伤的幼小心灵 ....

：虽然没有在编辑部……不过确实是在加班……社畜的痛学生党是不会懂的！
PS，少年不尝试下女装吗？

李路由　拼搏的高三党
来自一个高三党，表示明年就轮到我们高考了，一直在为各种各样的大考小考紧张备战中。
其实不一定非要等到高考前夕才能说”高考加油“的，所以请河蟹子加个能持续一年的 BUFF。
放心好了，就算是高三也会对《二次元狂热》不离不弃的，我想每个月腾出几个小时来看一本杂志的时间还是有的。
嘛，就这样好了，祝《二次元狂热》销量长虹！！

：超感动 TwT，祝这位同学高考顺利得到理想成绩！！！
头伸过来，给你加 buffwww



『路人女主』加藤惠 1/3 娃娃

出品：Azone　价格：50000 日元

等身大的手办自然没几个人能买得起，不过这种娃娃还是相对比较容易让人接受的。采用了 50cm 的可动娃娃素体，身上的私立丰之崎学园制服做工也很细致，面部的还原度在同类娃娃中也算上乘，整体气质也意外符合加藤惠的感觉。说起来『路人女主的养成方法』小说也进入了最终章，加藤的股价……看上去还挺稳的，咳咳。商品 12 月发售，现已接受预定。



宅收藏











『干物妹小埋』二贩新增替换表情

出品：GoodSmile　价格：3000 日元

『干物妹小埋』第二季开播了哦大家快去看～第一季结束后就推过一款小埋的黏土，在新动画播放之际好笑社开启了二次贩卖，而且将单独发售一套 6 枚一组的全新替换表情，每一个真的都可爱到爆！能单独为一个角色推出表情的黏土并不常见，除了角色的人气，小埋造型自身和黏土的高契合度也是重要的原因，非常适合骗钱。再版黏土和新表情都将于 18 年 2 月发售。





『魔卡少女樱』小樱背包

出品：Rydia　　价格：6469 ~ 12960 日元

一个好消息是小樱的正统续作『魔卡少女樱 Clear Card 篇』很快在 18 年 1 月就正式播出了，初代萌王的魅力是没有人能够拒绝的。这款与 Rydia 合作的背包走的是休闲风，不至于耻到背不出去，整体相当的简单素雅，重点在水手服和星之杖的刺绣上。容量比较大，实用性也很不错。此外还推出粉色款的手提钱包，整体来说也相对朴实。一点奢求，新章动画如果能吸引到更多新生代的观众就好了。



『排球少年』角色内裤

出品：ACOS　　价格：3200 日元

小排球的主题内裤……以不同学校的制服为主题设计，上面还有可爱的小动物。问题在于这明显是一款男士内裤，介于小排球的观众里女性居多……怕不是用来送男朋友的，如果对方肯穿的话。内裤有乌野高校、音驹高校和枭谷学园高校三款，上厕所时被人看到估计会尴尬。









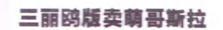


税別 ¥3,200

詳細はこちら







三丽鸥版卖萌哥斯拉

出品：GODZILLA STORE　　价格：未定

为纪念动画电影『GODZILLA 怪兽惑星』11 月 17 日上映，哥斯拉与风格完全相反的日本吉祥物霸主品牌"三丽鸥"联手，与 Hello Kitty、美乐蒂、布丁狗等经典人气角色展开……毫无违和的合作。近期将推出以下二头身粉嫩梦幻哥斯拉的多种周边产品，包括 T 恤、钥匙圈、徽章、手机壳等小物。秋季起就可以在 GODZILLA STORE 官方网店购买。



『精灵宝可梦』大款替身玩偶

出品：Bandai　　价格：5616 日元

不想上课？不想上班？不想打扫家务？现在一切都能解决了，只要消耗自己一半的 HP，就能召唤一个替身玩偶替你承受任何伤害……以上是官方宣传，商品效果责任自负。不过这款抱偶还是非常可爱的，虽然宝可梦的替身玩偶不是第一次商品化，但从前的都没有这么大。特意强化了填充棉的质感，很适合冬天抱着它玩电脑。至于替身功能，估计是没有。







魔法使的新娘

魔法使的新娘

Staff:
原作：山臣
监督、系列构成：长沼范裕
脚本：高羽彩
音乐制作：flying dog
动画制作：WIT STUDIO

Cast:
羽鸟智世：种崎敦美
艾利亚斯·恩滋华斯：竹内良太
路兹：内山昂辉
嘉儿琦：远藤绫

『魔法使的新娘』是由山臣原作的一部奇幻而又温馨的漫画，从2013年11月于『月刊Comic BLADE』连载至今已经出了8卷单行本，并且在10月新番动画开播之前，三卷的OAD动画也已经随漫画的第6、7、8卷发售。

『魔法使的新娘』是一个为了知晓时间美丽，而编制的故事。故事讲述了拥有特殊能力的15岁少女羽鸟智世，没有回去的地方以及生存理由。这样一位少女被异形的魔法使·艾利亚斯收为弟子与新娘之后，一点点找回重要的东西的故事。

故事的整个氛围充满奇幻与温馨的氛围，让人容易联想到『虫师』与『夏目友人帐』之类的动画，一旦静下心来欣赏就很容易沉浸在『魔法使新娘』的动画中。好在整个动画是两季的时长，看来可以安安静静的讲完这个故事。动画制作方面，由原Production I.G 6科诞生而成的WIT STUDIO很好的还原了原作漫画奇幻又瑰丽的治愈风格，相信看到之前OAD的观众一定对动画中的绮丽的星空留下深刻的印象。“华哥”种崎敦美的治愈的少女音声线也为本作添色不少。作为十月的一部奇幻又治愈的番，应该会符合绝大多数观众的口味。

奇诺之旅

■文/windchaos
■责编/稗田
■美编/三白

奇诺之旅

Staff:
原作：时雨泽惠一
监督：田口智久
人物原案：黑星红白
人物设定：网嵜凉子
动画制作：Lerche

Cast:
奇诺：悠木碧
艾鲁梅斯：斋藤壮马
西兹：梅原裕一郎
陆：松田健一郎

在时隔14年之后，没想到『奇诺之旅』的动画能够翻拍重制，动画制作也由14年前的A·C·G·T换成了Lerche。这部在后来影响了一代轻小说作者的作品自2000年连载至今已经出了20卷，而随着今年4月漫画版的开始连载，动画在十月的重制也是顺理成章的事情。

作为一部“公路片”，『奇诺之旅』讲述了奇诺每次在一个新的国家停留三天的故事。原作充满奇幻与想象力，有种轻小说版的『格列浮游记』的感觉。原作轻小说的插画黑星红白在十多年之后已经成为业界大佬，这次新动画的人设交给了『弹丸论破』动画系列的作画监督网嵜凉子，尽管新动画版人设也十分唯美不过有种认不出小姐你哪位的感觉。

奇诺的声优从原作的前田爱换成了悠木碧，让人十分期待悠木碧版的奇诺将会怎样演绎。“这个世界并不美。也因此而美丽。”在14年后能够看到动画的重制实在是足够情怀，就算是没有接触过原作的观众，对于这样经典的作品在十多年之后那充满成人童话色彩的剧情，反而如同一瓶老酒一样越陈越香。










斩首循环 蓝色学者与戏言跟班

斩首循环 蓝色学者与戏言跟班

Staff:	Cast:
原作：西尾维新	我：梶裕贵
监督：八濑祐树	玖渚友：悠木碧
人物设定：渡边明夫	哀川润：甲斐田裕子
音乐：梶浦由纪	园山赤音：岛村侑
动画制作：SHAFT	伊吹佳奈美：川澄绫子
3DCG：orange	

这期介绍西尾维新的『戏言』动画，是因为这期发售的时候这部OVA动画的最终卷第8卷正好刚发售。在『物语系列』的动画完结之后『戏言』的动画也紧跟着完结，有种青春完结了的感觉。

作为西尾维新最早出版的小说，『戏言』讲述了在一个在聚集了各种天才的孤岛上发现了一具被斩首的无头尸体的故事。作为一部新本格的推理，『戏言』系列推理和悬疑部分把控的都相当好。

动画版分成8卷OVA从去年10月到今年9月底完结，尽管监督不是新房昭之，SHAFT的风格依旧和西尾维新非常搭。『物语系列』的人设渡边明夫来担当『戏言』动画的人设也毫无违和感，加上梶浦由纪的音乐都让『戏言』的动画增色不少。

因为是作为OVA发售，所以作为一部推理动画番茄酱的尺度很大，看的很让人过瘾。不过西尾式的话唠在线索中夹杂了太多干扰的信息，加上8卷OVA的发售日期时隔一年，就算是多年前看过小说的观众很多细节也都记不清了。不过作为OVA动画来贩售本来就是希望观众反复观看的，在8卷全部完结的现在一口气补完这个系列也是个不错的选择。

魔卡少女樱 Clear Card篇

魔卡少女樱 Clear Card篇

Staff:	Cast:
原作：CLAMP	木之本樱：丹下樱
监督、分镜：浅香守生	李小狼：熊井统子
脚本：大川七濑	大道寺知世：岩男润子
动画制作：MADHOUSE	可鲁贝洛斯：久川绫

尽管『魔卡少女樱 Clear Card』篇的动画刚确定下来要在2018年的1月开播，不过由于OAD已经发售，作为情怀党忍不住来介绍一下。

『Clear Card』篇作为去年开始的新连载，讲述了小樱升到初中之后的故事。在新连载开始一年多之后宣布的动画化的消息也是顺理成章。作为新系列动画的序幕，OAD动画也已经随着单行本的第3卷已经发售。

动画的监督依旧是19年前的浅香守生，不过在经历了『歌牌情缘』和『俺物语』之后浅香监督的功力已不可同日而语，在新版动画中感觉明显更少女心了看得让人小鹿乱撞。尽管是时隔近20年的动画化，新系列的主役声优还是当年的原班人马，动画的人设都有了一定的改变小樱的声线却依旧没变，让人不禁感慨声优都是怪物。

『Clear Card』的故事讲述了在小樱和小狼收集完库洛卡升上初中之后的故事，相信随着升上初中故事也会更多的聚焦在感情线上，毕竟OAD一开始小狼就和小樱告白了。当2018年1月新系列动画开播的时候，也正好是旧版动画播放20周年，时隔20周年再次看到当年初代萌王与小狼之间没有说完的故事，不由得让人感慨还没脱宅真好。▲







前不久听说『爱相随』要出手游的消息，在兴奋之余突然想起这个系列之前出过手游，然后死了……看到自己预约的游戏列表里又有一款之前死了还魂的游戏叫做『兽娘动物园』，不得不感慨手游的时代让游戏开发更便捷的年代，游戏死死活活这种事情也该见怪不怪了吧。

■ 文/ windchaos ■ 责编/稗田 ■ 美编/三白

梦幻岛症候群

游戏原名：乙女ゲーム×童話ノベル ネバーランドシンドローム
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：文字冒险
开发厂商：SEEC
收费方式：追加章节收费
官网下载：https://se-ec.co.jp/application-developer-dept/2399-2/


iOS


Android




SEEC的文字游戏之前也安利过不少了，诸如『爱丽丝的精神审判』、『四目之神』和『监狱少年』笔者都有介绍过。而这次的新作『梦幻岛症候群』则是打着乙女游戏X童话小说的标签，尽管是乙女游戏也不能阻挡笔者对SEEC游戏的热情，通关后发现其实是款男女都能通吃的游戏。

『梦幻岛症候群』标榜着童话小说的标签，从游戏伊始玩家就发现自己进入了一个童话的世界，正如之前在『爱丽丝的精神审判』中玩家仿佛就是跃入兔子洞的爱丽丝一样。这次在『梦幻岛症候群』中，则是致敬了『小飞侠』的世界彼得潘等角色都悉数登场。在游戏中，共有7个男性角色可供攻略，作为一款乙女向的手游流程算是非常良心了。

熟悉『彼得潘』的故事都知道永无岛是讲述一个不愿长大的故事，而在『梦幻岛症候群』中不但引用『彼得潘』的设定和角色，还把adult child这些心理学设定加了进去。Adult child的心理学+『彼得潘』的设定再包裹上一层乙女恋爱，让人惊讶原来现在SEEC的作品深度已经如此之深了。除了adult child的心理学部分之外，在故事的结局部分还提到了本我、超我、自我的理论，童话世界与现实世界的交织，少女沉浸在绘本的童话中的成长故事……不多用赞美之言去剧透了，游戏不久之后也会有官方中文可以期待一下。





熟悉SEEC的游戏的玩家都知道SEEC的游戏都是免费游戏，每天有体力设定不氪金的话每天只能阅读5个章节。在『梦幻岛症候群』中在沿用了之前这些设定的前提下，还加入了扭蛋系统……在一款文字游戏里面加入扭蛋抽到的是金币和回复体力用的券。金币的话可以用来解锁相册模式的CG，实在是感慨如今的文字游戏手游氪金方式都这么多了……不过除了解锁鉴赏模式的CG之外，金币更大的作用是解锁每个章节的提示，在解锁了每个章节的提示之后玩家可以不消耗体力就能阅读已读的章节，并且能够获得好感度以及关键分支的提示。根据笔者亲测，想要通完整个游戏依靠每天系统恢复体力的话大概需要用上一个月，如果想要更快通完全结局的话，那还是氪金吧。毕竟SEEC的游戏现在品质越来越高了，氪金支持下也无妨。对了，最快解锁游戏omake剧情的方式也是氪金直接买……

作为笔者最喜欢的文字类手游制作商之一，SEEC每次最新作都是出一个推荐一个。尽管这次是一个乙女向游戏，有层次感有内涵的设定以及即将推出的官方中文，实在找不到不安利这部作品的理由。

神回避2

游戏原名：ドッキリ神回避2 -脱出ゲーム
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：脱出游戏
开发厂商：G.Gear
官网下载：http://global-gear.jp/app.html


iOS

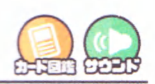

Android

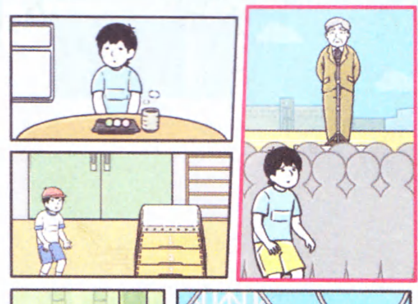


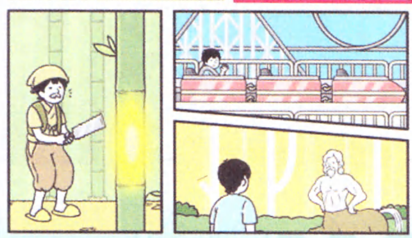
接下来一口气介绍两个G.Gear的游戏，G.Gear之前介绍的『今天也在监视着你』大家应该印象深刻，这次介绍的『神回避2』也同样玩了之后让人感慨G.Gear那骨骼惊奇的脑洞。

在『神回避2』中玩家要考验自己的智商，用各种惊奇的姿势来回避奇怪的事件。在『神回避2』中主角的各种神奇的经历包括躲避雨水、偷鸡蛋、躲开半人马的求爱、烤贝壳烤出珍珠……每一关各种让人忍俊不禁的事件让人感叹G.Gear的脑洞。明明只要知道答案就能几秒过一关的小游戏，却经常让人卡住十几分钟怀疑自己的智商。当然G.Gear的游戏一贯的失败的结局更加充满脑洞，各种回避失败的结局收集起来的难度要远高于直接通关。毕竟通关是只会用到场景中的部分道具，场景中更多的道具是起到干扰玩家的作用，当然这些干扰道具如何触发出有意思的BAD ENDING太考验人的智商了。而贞子和人马两关还有时间限制更是让人抓狂……

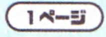


















『神回避2』整体的游戏流程不长，总共差不多3小时就能通关（3小时还不能通关的要怀疑一下自己的智商233），作为一款随时能拿起来玩的益智游戏，真是玩着玩着一不小心就通关了。如果没有玩过初代的话还能把初代翻出来玩一下。

组合模型

游戏原名：プラトモ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：PUZ
开发厂商：G.Gear
收费方式：免费
官网下载：http://global-gear.jp/app.html


iOS

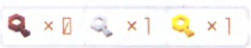

Android



『组合模型』这游戏实在是太有意思了，让我不得不在一期里连着介绍两款G.Gear的游戏。说出来你不相信，我的房子是我组装起来的。从鞋子、桌子到吸尘器，都如同模型一样需要你亲手拼在一起，在『组合模型』中你甚至可以组合汽车！看着汽车像拼乐高积木一样，从发动机的零件一步一步拼起来，别提最后多有成就感了。

在这栋豪宅里一共有十二间房间，每间房间的物品包括走进房间的大门，都是需要你从零开始拼装。明明三次元里买拼装家具是一件很麻烦的事情，在游戏中却充满了乐趣。作为一款益智游戏游戏的音乐细节部分也做的很到位，比如组装成功自行车的铃声以及组装成功章鱼小丸子的油炸的声音让人听了都觉得饿了。

游戏整体难度适中，个别关卡还是十分考验智力，不过当玩家卡关的时候可以通过观看广告获得提示。玩的快的话大概几个小时就能通关，希望G.Gear能更高产早点出续作。▲




























与前作『天津罪』"成对"的物语
——紫色新作『アオイトリ』

INFO

作品名：アオイトリ
中文名：青之鸟
出品：Purple software
原画：克、あきお、安納エイト(SD 原画)
剧本：御影、緒乃ワサビ(理沙)
歌手：橋本みゆき(OP 曲「アオイトリ」)
发售日：2017 年 11 月 24 日

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 展颜

STORY

故事的舞台是位于关东北部深山地区的寄宿制教会系女子学校——雾原学园。这是讲 100 年前的外国人居住地利用起来改建而成的学校，外观看起来就像一座欧洲小镇。校区内存在许多外观奇特的宅子，现在被学生们当做宿舍使用。虽然是教会系女子校，但宗教色彩很淡，就连用餐前的祈祷都已经废止了。

就在这样一个乙女的庭院里，存在唯一一个男性——那就是以"学生神父"这一特殊身份在学校里上学的主人公，白鸟律。律天生拥有一种非人的力量，他可以通过触摸——特别是啪啪啪为对方带来幸福。这种奇迹的力量让他成为恶魔们的目标，因此自出生到现在就没有离开过学校半步，并在学校里以"天使"的身份为少女们"播种幸福"。

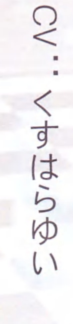
他背负着曾经杀害了一名少女的罪责，发誓要为他人带来幸福。他的日常就这样在清纯而咸湿的交织中维持着。而这份平稳则因为一个少女登场而崩溃——旅行了 100 年的吸血鬼少女，梅雅莉·哈克。与她同时潜入学校的还是来自电话那一头的恶魔般的耳语。

奇迹的力量真的能让人幸福吗？降生到这个世界上来的价值究竟是什么？

一个由祈祷编织的生命的故事，就这样拉开了帷幕。

梅雅莉·哈克
Mary Harker

身高：147cm
体重：38kg
三围：B73(A)/W53/H78





超级乐天派的天真纯洁的蠢萌系学过。作为吸血鬼还不成熟，除了轻微的魅惑力之外，没有别的力量。来到雾原学园之后成为主人公的同班同学。过去曾经历惨痛的回忆，现在则是蠢萌系的吉祥物角色，深受同学们的喜爱。

总的来说是本作表·女主角，她的过去即是故事的关键所在。不过剧本会更多注重对她本身的刻画。

黑崎 小夜
Kurosaki Sayo

身高：156cm
体重：48kg
三围：B91（G）/ W58/ H86

CV：鈴谷まや



被认为是主人公双胞胎妹妹的少女。看上去遇事沉着冷静，对人态度有些傲娇，可实际上只是怕麻烦。拥有与主人公相似的奇迹的力量。来到学校之后成为主人公的同班同学。心里想到什么就直言不讳，思维意外的天真。据介绍，小夜的路线将是黄油的王道展开，主人公积极利用能力去解决问题的故事。

海野 光
Umino Akari

身高：151cm
体重：47kg
三围：B95（H）/ W60/ H88

CV：秋野花



主人公的学妹，普通的人类少女，巨乳。喜欢被捉弄的抖 M 体质，喜欢可爱的女孩子。

所属于游泳部，喜欢跳水。对危险和恐怖的东西十分敏感，心理虽然害怕还是会不由主地去接近。立绘看起来表情非常平稳，性格也似乎很温柔，但目前公开的一幅插画中却看到她露出十分险恶的表情……根据写手御影介绍，光是本作最终路线的女主角，她的路线将揭开故事的谜底。对光的刻画能否超越前作的"萤"将是本作是否成功的关键。

赤錆 理沙
Akasabi Risa

身高：163cm
体重：52kg
三围：B90（F）/ W61/ H89

CV：野々村紗夜

新上任的女教师，也是学校的毕业生。上课的时候一直努力地装作成熟的样子，但总是在奇怪的地方脱线。学生时代是一个逃课狂魔，一直生活在学校里的主人公知道他的本性，所以现在她也只对主人公展现出素颜。顺便一说，她还是主人公初次的对象。

赤錆 美果子
Akasabi Mikako

身高：157cm
体重：46kg
三围：B84（D）/ W57/ H82

CV：橘まお



主人公的同班同学，赤錆理沙的妹妹，姐妹俩关系良好。完全记忆的拥有者，头脑在学校里数一数二。对她人的眼光和感情毫无关心，这种天才特性让她经常做出超脱一般常识的事情。很中意作为学校里唯一的男生的主人公。

可以看出她和姐姐都比较中意主人公，从介绍来看这可能是一条三角路线。主要描写的自然就是姐妹爱。

COMMENT

紫色在 2017 年的新作第一眼看上去就感觉是 2016 年大受欢迎的『天津罪』的延续。当然，这并不是说新作是续篇或者故事上有什么关系，而是作品的内容和氛围与『天津罪』走的完全是同一个路线。

故事和剧本结构方面，STAFF 明确表示前作『天津罪』就是『アオイトリ』必须超越的目标。这两者我们也看出有很多相似和成对的地方：一个是以夏天为舞台，一个故事发生在冬天；拥有非人力量的主人公被扔到学园恋爱剧一般的环境中；两作主题和色彩都比较阴暗和沉重；连主视觉图的构图都与前作如出一辙……各种定位比较接近的情况下，取得了极大成功前作就成为了一个难以超越的存在，联系担任紫社多款作品剧本的写手御影也明言，用同样的方式是无法超越『天津罪』的，因此这次故事结构上做了较大调整。本次不再是主线分支型的剧本，而是更常见分支平行世界，而且最关键的路线存在剧情锁，通过这种方式将重心集约到最核心的剧情和角色上去。

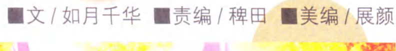
有一点必须说一下，关于 H。前作主人公因为有一个"不懂世事"的天赋设定，在故事中成了一个见一个上一个的推土机，这一点也让许多玩家表示反感，这一次更变本加厉，除了这个在共通线里就推全体的展开依旧保留之外，以取悦女性为行动准则的主人公在故事开始之前就已经实现了 100 人斩……（喂这到底是什么故事！）另一方面，前作开场 5 分钟就突入 H，制作监督"湯"在开发日记里表示太慢了，并对此道歉（？），更表示『アオイトリ』会更迅速——1 分钟内合体！总之我们可以知道制作者们有多重视 H 了……不过对于从『天津罪』一路走来的粉丝们来说，恐怕真・女主角光的表现才是最值得关注的地方吧。▲

INFO

作品名：縁りて此の葉は紅に
中文名：缘染此叶红
出品：Lump of Sugar
原画：萌木原ふみたけ、奏ナコト
剧本：てつじん、芳井一、水月紗鳥
歌手：Kicco(OP 曲、ED 曲）
发售日：2018 年 1 月 26 日

方糖社新作仍是兽耳娘题材！

『縁りて此の葉は紅に』



Story

在这个世界上生活的人类包括两大种族，与我们并无二致的即是“人”，与普通的“人”相对的，这是长着兽耳、翅膀、尾巴等非人类特征的种族——“幻夷”。传承记载，过去曾存在着纯血的幻夷，但两大种族开始共存已有数百年历史，两种族的混血变得稀松平常，现在的幻夷都是与人混血的子孙。他们当中受血缘的纯度的影响，就算是亲兄弟中也可能同时存在人和幻夷。原本幻夷相比人类拥有更长的寿命和更强健的肉体，纯血的幻夷还拥有特殊的力量，但是生活在现在的幻夷除了外表之外，已经与人没有什么区别了。

本作的故事发生在一个红叶茂盛的山区城市——『继椛实镇』，据传这里就是幻夷发祥之地。在这里，主人公笹浦清司邂逅了一名长着兽耳和尾巴的幻夷少女。

“——终于见到你了”

那仿佛是从古至今无数个传统而动人的恋爱故事中描绘的场景。

少女仿佛在鼓起勇气向主人公表白心意一样，抬起头，努力地说出了一句话，却让人大跌眼镜

“我、我是主人您的宠物！”

这位失去了过去记忆，只记得自己名字叫木那里红叶的幻夷少女，将动摇至今为止构建起来的人与幻夷的关系。主人公清司周围，也因为少女的出现而发生了剧变。

共存的历史就这样翻开了新的一页，接下来将是共荣——共同繁荣的时代。





Kinari Momiji

学年：2年级

身高：156cm
三围：B85（E）/ W57/ H81
生日：不明
血型：不明

把主人公清司称作主人的幻夷少女。因为她的出现，各种各样的情况发生变化，故事就此开始。由于性格天真烂漫，很率直地表现自己的感情，内在感觉比她的外表更年幼。她的兽耳和尾巴应该算犬系，平时见她叫着主人主人缠住清司的样子，实在是全属性满点。

现在的她失去了与主人公邂逅前的记忆，只记得自己的名字以及自己是清司的宠物。见到主人就会特别开心地，以少女的外表向宠物一样与主人欢闹。



笹浦 菘

Sasaura Suzura

学年：1年级

身高：145cm
三围：B90（E）/ W56/ H86
生日：3月1日
血型：O型

主人公清司的妹妹，非常喜欢哥哥的兄控。身材娇小，但封面胸部大腿和屁股让人感觉很有色气。她也深知自己的特点，是个会精打细算地充分利用身体去捉弄哥哥的小恶魔。但本质上性格很胆小，常常知难而退。她对哥哥的感情是对异性的爱慕，但由于缺乏勇气一直满足于现状，没有办法踏出最后一步。然而随着很亲近哥哥的红叶登场，她也不得不感到一份焦急。

樽未 小乃叶

Tarumi Konoha

身高：138cm
三围：B66（无）/ W54/ H68
生日：9月15日
血型：A型



现在负责照顾主人公兄妹的幻夷女性。据传是当地血缘最纯的幻夷，年纪远远比主人公等人大，从性格来看也是一个悠然自在的大姐姐，但却是超幼儿体型，胸部竟然是“无乳”！？平时很少见她发火，对待主人公就像亲儿子一样爱护和娇惯。在继 实镇担任协调人与幻夷关系的“调整役”，在红叶到来之后负责调查她的真实身份，此外还以大家的“妈妈”的身份关注着菘等人的恋情发展。但在这过程中一直当做儿子看到的清司的言行也渐渐吸引着她…

斑鸠 和羽

Ikaruga kazuha

学年：3年级

身高：164cm
三围：B93（F）/ W59/ H84
生日：6月13日
血型：B型

随时自信满满，在家是女仆，在学校是学姐的冷面美人。学校里她拥有很高的人气，很多男生女生都憧憬她，可实际上她是个什么事都做不好的残念美人。虽然看起来态度冷漠，很少说话，但是对人并不冷淡而且还很喜欢可爱的东西，把收集布偶玩具当做兴趣。

现在考虑到毕业后的出路，在未家以女仆的身份打工。残念的本性让她成了一个如假包换的废柴女仆，但她本人却完全没有气馁的样子依然自信满满。据说她来这里打工还有别的原因……？



Comment

十几年前的一部『游魂』在玩家中间树立起了兽耳＝方糖社的形象，2016年的『游魂2』又重新激活了玩家们的这种印象，唤起了大家对兽耳的热衷。或许是为了趁热打铁，没想到方糖社将在2018年初发售的新作『縁りて此の葉は紅に』同样也是一个兽耳题材。起初笔者从小道消息得知，方糖社的新作原本是打算延续『游魂』系列的世界观，但在杂志访谈里，制作人かわうそP则表示本作的是“与『游魂』类似的世界观”，不知道是打了退堂鼓还是在作品里留了一个包袱。

STAFF本身没有特别可说的，画师依然是大家熟悉的方糖社的大招牌萌木原ふみたけ，只不过从现在公开的宣传画来看，由于上色方式变得更加华丽，恐怕很多同学一眼开看不出是萌木原呢。毕竟本次红叶茂盛的舞台也是一个看点，期待本次在视觉表现上能够更大的突破吧。

而写手这边，てつじん和芳井一都是比较脸熟的萌系吸收，而水月纱鸟则是一个轻小说作家，由于萌木原担任过他作品的插画，因此方糖社也与他结缘。此前就在『コトモノアソビ』中参与了剧本写作，本次是第二次出现在方糖社的名单里。

关于本作比较奇怪的古风标题，制作人表示，就像枫叶会经历从绿到红的渐变和发展一样，本作标题意指在缘分的牵系之下，男女主人公的关系逐渐深入的过程。因此作品整体依然是方糖社一贯的萌系恋爱题材，恐怕不会对世界观有太多挖掘，大家只要萌兽耳就可以啦。

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play!

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 雅臣
■ 美编 / 晨颜

首先学生读者们开学快乐！天气渐凉且温度多变，大家小心被感冒病毒打倒哦～开篇惯例祝贺 P 主 n-buna 拿下他的第 7 首传说曲啦，和田たけあき（くらげ P）和ナユタン星人也有新的传说曲记录入账，恭喜各位！

上月 Nico 因为初音十周年而变得异常热闹，本月依然是这一波庆祝活动的延续，或者说因为初音十周年纪念专辑中多首新曲在 nico 投稿而掀起了新一轮的热潮，于是本期大概会变成十周年纪念曲专场 www。同时恭祝初音神曲『【初音ミク】みくみくにしてあげる♪【してやんよ】（番号：sm1097445）』9 月 22 日迎来投稿十周年，借此也再次感谢初音十年来给我们带来的这么多首作品！

wowaka『アンノウン·マザーグース』feat. 初音ミク

番号：sm31791630　作者：wowaka

本月的 MVP 早在上月就已经预告过了！神隐许久的 P 主 wowaka 应邀为初音十周年纪念专辑「Re:Start」创作新曲，wowaka 本月将这首作品正式投稿。大概是经历了上个月的疯狂，本月听众们相对要收敛一点（喂），但是再生上升的速度依然是相当惊人的，投稿二十日再生 80 万，估计下月就能达成百万再生，也飞速决定了 9 月底将在 joysound 上线。这首曲子发布之后，上个月的 super star——ハチ（米津玄師）也发推对 wowaka 发出了赞赏，称自己受到他颇多影响。曲子中间的快口和之后接上的魔性旋律是最受好评的部分，这种多重转调玩得好的 P 主真是每次都能给人耳目一新的感觉，哪怕大家已经非常熟悉他的曲风也没有影响 ww，总之给 wowaka 大佬疯狂打 call 了！另外音乐 natalie 连载特集有一篇 wowaka 和 DECO*27 的对谈采访文字，这两位当年都是受到 livetune 的影响而开始 VOCALOID 创作，和当年的古川、ハチ、40mP 等可以说创造了 VOCALOID 最辉煌的时期之一。这次访谈也是请他们谈到了不少十年间自己或是 VOCALOID 的变化，十分有诚意，大家可以找来细读。



【初音ミク】君が生きてなくてよかった【オリジナル PV】

番号：sm31825358　作者：ピノキオピー

十周年纪念专辑「Re:Start」收录曲，来自 P 主ピノキオピー，即匹诺曹 P。一开始很好奇这位天天中二猎奇（……）的 P 主会为这次庆祝活动写一首怎么样的曲子，再看到这个标题“你并不是活着的实在太好了”心中一凉……但实际去看了暖色调的 PV 和歌词之后，才明白匹诺曹同学这次的心意——“无论这个世界怎么样，在你面前都没关系，你并不是活着的真是太好了”，所以初音在自己的世界里就好了，愿你永远无忧，大概是有这个么意思吧。另外 PV 三分二十八秒处开始的走马灯里囊括了ピノキオピー创作 VOCALOID 以来的所有作品，从这个角度来看，这首不光是庆祝初音十周年的生贺曲，更是他借此机会对于自己多年来创作的一个阶段性总结了。



NICO NICO

MV『快晴』Orangestar feat.IA

番号：sm31840221　作者：Orangestar

依然是初音十周年专辑的收录曲，来自治愈的橘子星人P主，这首最大的特点就是前奏特别长有五十秒（喂）！曲风倒是典型的橘子小清新，这么看来其实这张纪念专辑邀请的各位P主中Orangestar倒是曲风最适合的那一位了www

本月VOCALOID版新曲推荐还有Neru的『[MV]病名は愛だった / Neru&z'5 feat. 鏡音リン＆鏡音レン（番号：sm31942799）』、はるまきごはん的『コバルトメモリーズ / 初音ミクアニメMV（番号:sm31936023）』，特别是后者的新曲，音色多彩，曲风清新欢快，这位昵称“春卷饭”的全能人才一手包办制作的MV里都是夏日海洋和恋爱的气息，简直是最近的一股清流……



セカイ再信仰特区／初音ミク

番号：sm31889142　作者：ろくろ

本月的新人推荐环节！推荐一位写Vocarock的新P主ろくろ。今年2月开始投稿，算是标准新人一枚。算上本月的这首新作，投稿七个月以来一共只有四首作品，但是每首成绩都不差，六月投稿的『超常現象 /flower（番号：sm31486366）』甚至为他收入了第一个十万再生，本月这首新作估计也会在月底达成十万再生，对于一个新人P主来说，四首投稿两首十万，并且最新的这首在日榜周榜的上榜成绩也都不错，真是一个非常好的开端了，他的曲风算是相当典型的rock了，编曲爽快酣畅，歌词也不过分中二暗黑，算是个正经的好青年了（喂）。





【ウォルピス社】ブラック★ロックシューターを歌ってみました【提供】

番号：sm31935294　作者：ウォルピス社

既然本期都在说初音十周年，唱见板块也推荐一首“神曲”最新翻唱版了。ウォルピスカーター（mylist/34129023）翻唱了P主ryo最著名的作品之一的『ブラック★ロックシューター（番号：sm3645817）』，原版至今已经超过600万再生，也是是很多人的心头好，即使现在来听，这首9年前的曲子也依然结构成熟，曲风时髦感满分，而且高音部分演唱难度极大。如果借此机会复习一下这首歌的翻唱版，更是会在搜索结果里跳出大量熟悉的名字——ゴム（番号：sm3673601）、バルシェ（番号：sm11269954）、歌和サクラ（番号：sm3761595）、よっぺい（番号：sm3775430）等等……这些人有些已经退圈成了时代的回忆，有些现在也在投稿，复习这些人的版本时候，倒有些回忆起这些年Nico和初音等VOCALOID一起走过的岁月了呢。



本月重点依然来谈一谈初音十周年后续的纪念活动，除了上文多次提到的那张重磅纪念专辑以外，最近还陆续出炉了不少访谈特辑，其中有一篇比较有趣地调查了34位P主最爱VOCALOID曲的报道，完全是“商业互吹”现场本场了www 其中也提到了不少古参P主，看来大家最喜欢的曲子果然还是当年初恋的曲子呀XD 其他有不少P主对谈或者画师采访，如果有追了VOCALOID很多年的老读者，去看这些报道大概会非常有共鸣。另外还有一张新的来自「マジカルミライ 2017」联动的十周年纪念专辑，曲单里面出现了Neru、halyosy和livetune倒是也算正常，じん × kemu的合作曲倒是非常新鲜了，令人拭目以待呢！

还有一个有趣的小新闻是在nico上很活跃的和风摇滚乐团“和楽器バンド”重新编曲并演唱了周杰伦的『东风破』，这种大胆的尝试也是十分有趣了。于是本月就到这里，提前祝大家国庆长假愉快！回见咯(o´・∀・)ノハーィ▲

CICF 伊织萌 二次元狂热专访

■特约记者/lodoss ■责编/稗田 ■美编/展颜

文中提问方为二次元狂热（以下简称2DM），回答方为伊织萌。

2DM：欢迎来到广州~印象中伊织萌来大陆和台湾参展很多次了？能说说活动感想吗？

伊织萌：我第一次单独参加海外活动就是去的台湾，那是同人活动，然后第一次作为嘉宾被邀请参加的活动是在北京，再来就是上海和广州，最开心的是能够尝试到各个地方不同的美食，活动上还能跟特意来见我的粉丝们见面，我感到非常高兴。

2DM：将来有时间的话会想要去哪个城市活动呢？会是出于什么原因呢？全世界范围的都可以

伊织萌：就作为coser去参加活动来说，我想去美国的Comic-Con玩，还有中国的萤火虫，我个人的话很喜欢暴雪的守望先锋，想到守望先锋的活动去玩。

2DM：最近一次活动是东京电玩展TGS2017吧？第一感觉如何？有什么感想愿意分享给粉丝们？

伊织萌：在TGS上我第一次cosplay了男性角色，是Fate/Prototype的亚瑟，是一个非常帅气、穿着盔甲的角色，我非常的高兴。我几乎没有在活动上cosplay过男性角色，所以别具意义，而且我还和朋友一起cosplay了其他角色到广场上去玩，也非常的开心。





2DM：这次来广州参展 cos 的角色是哪位呢？为什么选择？觉得角色最大特色是什么？

伊织萌：这次 cos 的角色是 fate 的尼禄，因为这是我很喜欢的角色，所以一直有出 cos，这次承蒙邀请来到广州参加活动，于是就选择了这个角色，而关于这个角色的特色，她原本是穿着红色的连衣裙的，而这次我选择的是“尼禄新娘”的服装，是婚纱的形象，不仅华丽，还有许多蕾丝，是非常可爱的服装。

2DM：平时除了推特和个人主页以外还在那些地方活跃呢?

伊织萌：平时我玩最多的是推特和微博，有时也会玩 instagram，在 Facebook 上也有粉丝主页，在日本最常用还是推特，而微博上我是随心所欲地发言，用着非常的开心，在 SNS 之中我最喜欢微博，虽然在日本推特上大家也会给我留言，但微博上大家给我的留言有一种被疼爱着的感觉，我非常的喜欢。

2DM：最后请对来参展的粉丝和读者说一句话吧～

伊织萌：我是来自日本的coser伊织萌，这次受邀来到广州参加活动，非常开心，谢谢大家，今后也请大家多多关照。▲











暴走的“无人轨道”与实力至上的欧派绘师

——トモセシュンサク的性感御姐风（上）

■文/完蛋了的国王 ■责编/稗田 ■美编/展颜

不久前，又有一位业界大佬宣布“上岸”，那就是工口漫画家如月群真。笔者还跟同事打趣说，这下如月老师的单行本收集任务也可以宣告完结了，不多也就6本而已。近几年从工口漫画界“金盆洗手”转型前往插画或一般向漫画界的名家好手越来越多，前有tosh、Hisasi，后有如月群真。其实业界传奇人物鸣子ハナハル在凭借唯一的单行本创造过亿版税并惊动财经节目前来报道后，也基本上处于隐退状态。可见身为工口漫画家，钱固然是好赚，但路是越走越窄，所以有人选择急流勇退，有人选择另起炉灶，少数像武田弘光那样拒绝上岸的大佬，其实也有连载多年的一般向作品作为基础，绝不会只靠工口漫画捞金。成人漫画界的衰退是大势所趋，不可逆转。相比之下Galgame界早已没落多年，台柱级画师的流失更是触目惊心。Galgame原画师向轻小说插画界的流动趋势早在十年前就已难以阻挡，如今在轻小说业界占据半壁江山的不是原Galgame原画师，就是某品牌的现役原画师，尤其是那些在作画“耻度”上有所追求的作品，基本上为Galgame业界出身者们所垄断。这不禁令人怀疑，相比于一脱到底的游戏CG，宅男们莫非真的更喜欢遮遮掩掩的小说插画？最近有一部轻小说改编的7月新番引起了笔者的关注，小说本身以逗智装逼为主打，作画风格在现如今的业界甚至可以说有那么点保守，但邀请到的插画师却是因为性感画风而享有盛誉的现役Galgame原画师，正是这种违和感引起了笔者的注意。作品名为『欢迎来到实力至上主义的教室』，想必很多人都追了这部番，但插画师トモセシュンサク的名字未必人人都叫得上来，事实上这只是这位在Galgame业界服务10年之久的台柱级原画师第一次捞到“触电”的机会。老实说，在『人马少女的烦恼』、『第一次辣妹』、『狂赌深渊』等视觉系作品的夹击下，『欢迎来到实力至上主义的教室』的人设和作画让人多少个感觉有些平平无奇，只能说是原作风格使然。过去一直给人以欧派星人印象的トモセシュンサク，在『实力教室』里的表现发生了十分微妙的变化。这也引出了本文要探讨的一大主题：“上岸”对于一位画师而言意味着怎样的改变？





▲『欢迎来到实力至上主义的教室』的人设非常保守，作画尺度也随之受到限制，后文会详细聊到

【千万分之一的玩笑与不如意的插画师】

纯属巧合的是，トモセシュンサク与前几期介绍的黑星红白一样也来自于福冈县，不同之处是トモセシュンサク是福冈本地人。众所周知福冈在九州岛上，距离东京、大阪这些大家熟知的繁华都市有相当远的一段距离。事实上正因为远离关东和关西两大传统核心地区，九州在经济、文化等方面都可以说是自成一体，大的不说，就说ACG产业在九州也自有一番天地，或许日本全国向往ACG相关职业的年轻人都会涌向东京和大阪这两大产业中心，但九州和北海道这两个离岛的人却未必会这么做，因为在当地就有不错的公司，就近择业并不是不可能。就以福冈县来说，几乎集中了全岛80%以上的ACG产业，还拥有整个九州40%的人口，所以无论是在福冈创业，还是招募人才都不会遇到太大的困难。正因为有着不错的先天条件，像黑星红白这样的外乡人才能长期在此地工作生活，当然トモセシュンサク这样的本地优秀人才就更不在话下了。有一段时期九州盛产优秀漫画家，就像北海道一度涌现出很多动画界大腕一样，很难解释为什么会出现这种状况。随便举几个例子，老牌漫画家克•亚树、奥浩哉，以及凭借『歌牌情缘』东山再起的末次由纪都是福冈市人；北条司老爷和已故的藤原可可亚则都出身于北九州市。トモセシュンサク的同行里还有像『圣剑锻造师』的插画师屡那这样的例子，不过后者的经历倒是与黑星红白反其道而行，出道后从福冈搬到了神奈川居住。或许你会问为什么没有提到九州Galgame产业旗帜性的人物有叶？其实有叶是福冈隔壁的大分县人，创业后才到福冈定居，也算半个福冈人吧。有叶的话题姑且按下不表，继续来聊聊トモセシュンサク成长经历。

今年9月（也就是笔者撰稿的这个时间点）トモセシュンサク发售了『欢迎来到实力至上主义的教室』同名主题画集，这是画师生涯中第3本个人画集，用正当红来形容トモセシュンサク应该并不为过。不过这位当红画师在个人经历方面惜字如金，笔者购买过他的前两部画集，上面别说没有访谈，就连简短的寒暄都没有，满满的都是插画。トモセシュンサク在媒体上也极少发表言论，个人网上站发布的全部是同人志信息。所以要挖掘他的个人信息，尤其是出道早期的履历难度极大。关于画师本身，最早出现也是讨论

最多的就是他奇怪的笔名“トモセシュンサク”。片假名对于中国人而言是日语中最难识别的字母，最容易读的当然是汉字。但对日本人而言正相反，汉字最难读写，片假名最容易，所以“トモセシュンサク”按理说是一个比较容易记的名字，然而事实却却并非如此。トモセ（TOMOSE）和シュンサク（SHUNSAKU）念起来都还算顺口，至少从中国人的角度来说，TOMOSE 一般可以写作“友濑”，SHUNSAKU 最常见的写法是“俊作”，后者是一个比较常用的日本人名，但前者作为姓氏就不那么常见了，据调察，平均 1000 万日本人里只有一位“友濑氏”，日本人口不到 1.3 亿，说它是稀有姓氏也不夸张。那么是不是可以说我们的主人公本名就叫“友濑俊作”，拿他的稀有姓氏来嘚瑟呢？并不是……就在若干年前他仅有一次的访谈中，当事人透露トモセシュンサク这个笔名其实是把朋友的名字通过易字构词法拼写得出的。这种小把戏也叫变位词，就是变换某个词或短语的字母顺序构成的新词或短语，举个简单的例子，live 也可以被拼成 evil。这种手法一般用来抖机灵，并没有什么实际的意义。而且字母一多，排列组合的结果也越多，完全不可能猜出トモセシュンサク这位友人的真名叫什么，很多年来大家也只是把这个话题当做乐子时不时提上一回。



▲『高达 SEED』的同人 CG 可以说是トモセシュンサク最早公开的作品之一，当时的画风完成度就已经出奇的高



トモセシュンサク平平无奇的出道经历就完全没有什么话题可言了，高中毕业后进入专科学校深造，学的就是插画相关的专业，毕业后开始给各家杂志投稿，第一家接纳他的杂志是业界最老牌的二次元萌系刊物之一的『MAGI-CU』，算是个运气不错的开局，此前『电击萌王』和『电击大王』也都刊登过トモセシュンサク的作品，但都只是昙花一现。『MAGI-CU』是 eb 社发行的月刊 MOOK 志，eb 社隶属于 ASCII 社，后者后来又并购入了角川集团改组为大名鼎鼎的 ASCII MEDIAWORKS（所有电击系杂志和电击文库轻小说均在其帐下），不妨说『MAGI-CU』的背景还是相当硬的，自 2001 年创刊以来，由其捧红的插画师不胜枚举，招牌人物是『瓶诘妖精』的作者笃见唯子和 Navel 的创始人之一西又葵。『MAGI-CU』的办刊模式与其主要竞争对手『电击 G’s』非常相似，一本杂志主要由插画专栏、读者参与企画和漫画连载三大部分组成，重头戏无疑是瞄准了跨平台化的读者参与企画，插画专栏则是提供给新人插画师最好的表现舞台，如果能连续几期露脸的话，很有可能就被哪家出版社看中请去画轻小说插画，00 年代中期的轻小说业界已经起势，工作机会源源不断，新人成名还是很有机会的。不过对于当时的トモセシュンサク来说，出道的好运只兑现了一半，他固然拿到了在老牌刊物『MAGI-CU』上一展头角的机会，但彼时杂志已经迈入最期，无论是市场份额还是影响力都早已大不如前了。トモセシュンサク正式出道于 2006 年下半年，杂志在 2007 年 5 月的一期刊物上还刊登了他的新人介绍访谈，但不幸的是一个月后『MAGI-CU』就宣告停业休刊了，说句玩笑话，トモセシュンサク只被捧了一个月，“红”字才写了第一笔，后台老板就挂了。『MAGI-CU』的休刊与母公司 ASCII 的经营不善有关，翌年 ASCII 就被角川集团收购，eb 社得以保留，原来的编辑阵容另起炉灶搞了一本『E☆2』，作为业界最好的萌系插画 MOOK 志一直活到现在。所以假如再晚一两年出道，トモセシュンサク或许有机会成为像カントク、咖啡贵族这样火箭蹿升的业界新贵。可惜，人生没有那么多“假如”。在『MAGI-CU』的生涯戛然而止后，经责编介绍トモセシュンサク辗转去到了一家叫晋游社的综合性出版社。这家晋游社早几年在亚洲地区可是相当出名的，因为在 2005 年时该社出版了轰动一时的『漫画嫌韩流』，大肆批判韩流对日本社会的侵蚀，还攻击了在日本生活的韩国人和朝鲜人。这种嚣张的右翼姿态在日韩朝中四国都掀起了轩然大波，日韩日朝关系向来不佳，日中关系也十分微妙，四国之间经常因敏感问题而爆发仇视情绪，晋游社这么一挑事，韩朝两国媒体首先坐不住，我天朝也赶来起哄，左翼右翼各路媒体互相攻讦，乱成了一锅粥。然而最让人哭笑不得的是，晋游社很懂得趁热打铁的道理，就在这风口浪尖里他们很快又请旅日韩国漫画家画了一本『漫画嫌日流』，自己打自己的耳光（顺带一提晋游社还出过很多反华主题的刊物），等到大部分不明真相的群众搞明白这不过是晋游社哗众取宠的商法时，人家已经靠爆棚的宣传效果狠狠赚了一大笔。トモセシュンサク被介绍去的就是这么一家说的难听点相当寡廉耻的出版社。当然トモセシュンサク不是漫画家，那些哗众取宠的活计轮不到他来做，他被吸纳进公司旗下一本成人漫画杂志『COMIC POTPOURRI CLUB』给杂志画封面绘。单纯从工作性质而言トモセシュンサク是高升了，封面的曝光率绝非内页插画可比，当然也要看是什么样的刊物，表里两界一向泾渭分明，在一般向杂志上顺利出道，却因为种种原因遁入里界发展，日后想再重回表之业界路途漫漫，困难重重，已经有无数前辈实践过这样的道路，トモセシュンサク不过是不计其数的前赴后继者中的一员罢了。





▲这幅『电击大王』的插画也属于作者早期的作品，虽然没有很华丽的上色技巧，但线条清爽，色调鲜明，看了很有好感

『COMIC POTPOURRI CLUB』也算是一本老牌成人漫画刊物了，其前身『COMIC POPURI CLUB』早在1988年创刊，当时的出版社叫大洋书房。1996年时晋游社从大洋书房独立，并带走了这本刊物，改成了现在的名字，不过『COMIC POTPOURRI CLUB』已经于2015年休刊，被扫进了历史的故纸堆。晋游社是做IT、生活类刊物起家的，也时不时搞一些右翼刊物刺激销量，动漫杂志向来不是公司的主流，基本上处于自生自灭的状态（事实上工口刊物比右翼刊物要危险得多，在出版自由的国家，抨击他国不会获罪，但出版有害图书是有可能要吃牢饭的），在这样的状况下トモセシュンサク在封面绘师的宝座上一坐就是6年之久，成为杂志史上连霸时间最长的画师。虽然不能说『COMIC POTPOURRI CLUB』上的工作对トモセシュンサク的个人发展起到了多大的作用，但可以反过来说在担任封面绘师的6年里トモセシュンサク实力和名气的增长确保了他看板画师的地位难以被撼动。事实上这6年是トモセシュンサク逐步走向成熟的最重要时期，有这样一个平台可以连贯地欣赏画师各个时期的作品莫如说是异常珍贵的，2015年出版的トモセシュンサク初画集就是集结了78期『COMIC POTPOURRI CLUB』封面绘作品的一本集大成画集。通常一个画师在职业生涯的各个时期画风画力上都会表现出或大或小的差异，时而进化，时而退步，这都是再自然不过的现象，但让笔者感到惊讶的是トモセシュンサク整齐划一的画风和作画质量。笔者还入手过去年发售的第二本个人画集，参详了トモセシュンサク2006年最早在『电击萌王』上发表的作品，对比其最新的插画，可以说变化小到忽略不计。画师在一出道时就拥有了完成度极高的画风，这可以说是近十年里冒头的一批数码绘插画家的共同特点，之前提到的カントク和咖啡贵族也都有相似的情况。从积极的一面来看，数码绘工具帮助画师快速成熟，从而令新人不断涌现丰富了整个业界；但从消极的角度来看，数码绘的普及也催生出了一大批“判子绘”画师，画师的作画习惯都被软件保存下来并无数次忠实还原，没有了手绘时代落笔手感和画材上的微妙差异，数码绘产出的作品质量当然可以是整齐划一的，但这种一致性总感觉让人容易厌倦，而且出道时的画风与现在没有差别，从某种程度上说是一种毫无进步的表现。

通过这幅同人插画还是能看出眼睛的画法与“御三家”有相似点，但这也是因为这种画法是业界主流，从整体来看トモセシュンサク的画风并没有特别参照过哪个前辈画师

【带着御姐们一起“下海”】



要说トモセシュンサク为什么对于给工口漫画杂志画封面这档子事丝毫也不排斥，可能是因为他早在出道之初就已经下了海，而且是赤条条的一丝不挂。大约在正式商业出道前不久，トモセシュンサク经营的同人社团“无人轨道”便已在某些地方性的同人展上亮相，网上可以搜到的无人轨道最早的作品居然还不是简单的小薄本，而是一部叫『密室』的同人游戏，上架时间为 2006 年 3 月。游戏应该是那种操作十分简单，用大量过场动画拼接起来的 ADV，而且说是过场动画，其实也就是会动的几帧 CG 罢了，但这些 CG 是实打实靠トモセシュンサク一个人画出来的，可见他在念专科学校时就已经在做两手准备，如果不能作为插画师顺利出道，那就去 Galgame 业界碰碰运气，事实上他还真逮到了机会。一年多以后的 2007 年 6 月，老牌 Galgame 公司 ALICESOFT 发售的新作『だぶる先生らいふっ』里，原画师一栏里赫然出现了トモセシュンサク的名字，而且也是作为唯一的原画师独挑大梁，此时他在插画界才刚刚混了个脸熟，ALICESOFT 这样的大厂能找上他，一年前的那部『密室』以及随后发表的『高达 SEED』同人 CG 集想必是加分不少的。每个游戏厂商赋予原画师的职责可能多少会有些差异，但原画师的基本工作就是做好人设和设计好事件 CG，同人游戏作者转型职业原画师特别容易就是因为两者工作内容的重合度很大，所以很多游戏公司跑同人展跑得很勤快，到同人游戏摊位区转一圈很可能会有不错的收获。当然杂志社编辑们也是同人展上的常客，同样善于发掘画功出色的同人画师，包装他们商业出道。于是很多有志于在商业领域大展拳脚的新人画师们对同人创作这么上心也就不难理解了，另外不可否认搞同人创作也能赚出相当可观的身家，俗话说临渊羡鱼，不如退而结网，外面的世界可不是那么好混的，在作为职业画师混出名堂之前，靠同人创作攒够资本才是主流的做法，而且成名以后同人社团的人气日益高涨，财富也会滚滚而来，这才是良性的发展道路。九州当地，尤其是 ACG 产业聚集地福冈市本来就有不错的同人创作氛围，每年大大小小的同人展也有几十场之多，有叶就是靠在福冈当地的同人展上打拼起家的，虽然没有确切的记录，但トモセシュンサク出道前应该也经常在本地的同人展上露脸，早就融入了这个圈子，也为日后他与有叶等人的合流做了很多铺垫。



▲这种将几乎所有御姐元素堆积在一起的轻熟女是トモセシュンサク出道时给人留下最深的印象





▲菜波家五姐妹在外形和性格上毫无共同点，靠一己之力驾驭各种风格御姐的能力为トモセシュンサク赢得了最初的关注度

话说 ALICESOFT 是大家所熟知的关西大厂，过去业界素有“东之 ELF，西之 ALICE”之称，ALICESOFT 发迹于奈良，崛起于大阪，笔者以前也曾撰文介绍过。ALICESOFT 旗下的几位当家原画师像是 MIN-NARAKEN、おにぎりくん、Karen 等都是奈良或者大阪人，不过当品牌的产品线逐渐多起来之后，ALICE 也开始大量招募外注画师，工作都是通过网络接洽，对画师的所在地没有什么讲究，但就像笔者之前所说的，如果不想在网络上大海捞针，寻觅新画师最高效的做法无非就是定期关注杂志上的新人画师专栏，以及到同人展上去猎头，トモセシュンサク很有可能就是通过这些途径被 ALICESOFT 看上的。ALICE 作品繁多，画师成群，但总的来说作品喜好气质偏成熟的御姐风格，这是 MIN-NARAKEN 带起来的一波节奏，早年御姐是业界的主流，ELF 那几位当家原画师也都擅长类似的风格。与后来追求激萌的萝莉系女主不同，御姐首要特质就是成熟性感，トモセシュンサク的画风很符合 ALICE 的审美，于是就有了在『だぶる先生らいふっ』里的合作。这部游戏就是一部典型的姐 GAME，一看标题就知道女主角是两位教师，其一是大学四年级的教研实习生十宫夏姬，一位是教龄四年的新聘教师黑崎时雨，玩家扮演的主人公要攻略的就是这对御姐和轻熟女的组合。看这单薄的角色阵容和高 H 度，以及 2800 日元的售价，有点拔 GAME 的味道，至少是一部玩法简单的廉价版游戏。ALICE 有过像『妻みぐい』系列这样成功的熟女同居题材的廉价游戏，有着相对固定的粉丝群，所以看待『だぶる先生らいふっ』也不像对待一般厂商的拔作那么随便。从反馈来看，玩家虽然抱怨游戏 CG 太少，但对トモセシュンサク的人设普遍持肯定的态度，其成熟的画风得到了一致的好评，这也是前文中就提到过的让人感到有点不可思议的地方。トモセシュンサク一出道时画风完成度就很高，画力也十分稳定，而且看不出明显模仿自哪个著名画师的痕迹，画风有着不错的识别度，这样的新人当然是前途无量的。唯一的问题是，如果过于追求性感，在以萌系为主流的当今业界，发展的道路会有相当大的局限性，很容易陷入拔 GAME 或者成人漫画这样的小圈子里出不来，到头来也只是碌碌无为，混口饭吃的程度。不过刚刚出道，意气风发的トモセシュンサク并没有在一开始就遇到这样的烦恼。事实上就在『だぶる先生らいふっ』的前一天，另一部由他担任原画的游戏『僕と極姉と海の Year!!』也悄然发售了，游戏来自于一个叫しゃんぐりら的新厂牌，后来我们知道这是 AB2 社设立的第一个子品牌。，但当时玩家对于しゃんぐりら，对于トモセシュンサク还都是相当陌生的。

『僕と極姉と海の Year!!』这部游戏的内容也是一目了然，玩家扮演的主人公与风情万种的姐姐们在海边小镇过着酒池肉林的工口生活。玩家攻略的对象是菜波家的 5 姐妹，除了最小的姐姐以外，其余 4 位都是成年人，其中也不乏年长主人公很多岁的轻熟女大姐姐，所以类型跟『だぶる先生らいふっ』相当接近，无非女主角多一点，售价贵一些罢了（笑）。从人设的角度来说，虽然是 5 姐妹，却要画出完全不同的视觉效果，这是 Galgame 里的常事也没什么好吐槽的，比较特别的地方在于游戏突出海边的感觉，所以女性角色普遍穿着清凉，水着登场的机会很多，对比『だぶる先生らいふっ』里的职业装，本作更能彰显トモセシュンサク性感御姐的画风。游戏里每个姐姐都有不错的外形和身材，每个人的性格也完全不同，剧情固然比较弱智，玩起来也不会很无聊，而且 CG 数量很足，让人感觉物有所值。不过就是这样一部普通的游戏却引来了玩家不小的非议，其评价也不如廉价的『だぶる先生らいふっ』。原来游戏里有三位姐姐疑似“非处”，触犯了很多贞洁玩家的大忌。其实很多年上题材的游戏，尤其是绝大部分拔作在女主角是否处女的设定上都十分暧昧，想来姐姐们都 20 好几，如果还守身如玉的话在现实中恐怕要被骂老处女。但贞洁玩家的价值观就是这么奇怪，在拔 GAME 里可以接受非处，但在玩纯爱题材时就非要给女主角的贞操设红线。早年『秋之回忆 5』的“非处风波”就曾引来网络上的大论战，游戏口碑大受影响，可见这种问题不可等闲视之。不过对于中立玩家们而言，连发两部御姐游戏，トモセシュンサク算是用最快速度确立了自己在这个分野里的一席之地，虽然名字有点奇怪，毕竟是一位画风出众，画力稳定的好画师，有了好口碑，日后无论向哪个方向发展都更容易聚集人气。而对于トモセシュンサク来说，也不仅仅是在 Galgame 业界高调出道，收获了两部作品那么简单，出道作的合作对象就是本地最知名的美少女游戏公司，这让トモセシュンサク看到了长期发展的机会。

那么 AB2 社与トモセシュンサク是怎么走到一起的呢？谈到 AB2 社就不能不从“有叶与她愉快的伙伴们”的创业经历开始说起，其实笔者前前后后写过好几次，这里就能省则省了。有叶是与福冈县相邻的大分县人，从绘画专科学校毕业后，因为之前多次参加福冈地区的同人志即卖会，积累了一定的人脉，遂决定在福冈创业，成立了后来的 AKABEiSOFT2 社，AB2 的前身是叫 AKABEiSOFT 的同人社团，后来实行了公司法人化，所以在名字后面加了一个“2”。有叶是搞同人创作出身的，在福冈当地颇有些面子，早年与她一起创业的伙伴 ID 叫ミマス，也叫 KEY 或三舛启，现任 AB2 社的社长、法人代表。同人社团



回顾整个 2007 年，对トモセシュンサク而言是成败参半的一年，既有插画工作的半途而废，也有 Galgame 原画的本格出道，但作为一个新人，他完成度极高的画风已经足够惊艳。在不久的未来等待トモセシュンサク的将是真正繁忙的一年，也是事业转折的一年。

AKABEiSOFT 最早的两位成员就是此二人。一开始的项目组织者其实是三舛启，据说 2000 年时他为了开发一部同人游戏在福冈的同人圈里振臂一呼，竟然一下子召集到了上百人前来相助，其出众的号召力和领导力可见一斑。这一大帮子人也不都是乌合之众，里面就有有叶这样的优秀人才，但她一开始并不是游戏原画师人选的首选，后来几经变动才确定由有叶来执笔。三舛启在福冈搞出那么大的动静来，经常关注同人圈的トモセシュンサク不可能没有耳闻，只不过当时他应该还在念书，在他眼里有叶他们是年长好几岁的前辈，有那么点遥不可及。AKABEiSOFT 成立的最初几年里发展的一波三折，苦熬 4 年之久才终于在 2004 年 6 月发表了处女作『アザゼル』，3 个月后又发表第二作『夜之破片』。此后三舛启做出了一个大胆的决定，将同人社团改组为公司，并在翌年推出了商业出道作『魂响』。AB2 出道时トモセシュンサク应该还在念专科学校，后来大家各自发展，直到 2006 年 AB2 为了加速扩张设立了子公司エフォルダム。子公司及副品牌的成立意味着 AB2 社需要招兵买马，这时有叶等人开始在福冈当地物色合适人选，最早进入视线的



就是曾在『电击萌王』、『MAGI-CU』上露过脸的本地新人画师トモセシュンサク。三舛启找到トモセシュンサク时，有叶等人正在为人气作『车轮之国』的续作开发忙得不可开交，公司的本意当然是希望能组织一套相对独立的开发班底来运作新品牌，可以不必牵扯有叶、るーすぼーい等几位主力成员的精力，既然是一套班底就不会只有トモセシュンサク一人，后来他又邂逅了衣笠彰梧和忱姬はぐれ这两位日后与他关系密切的创作伙伴，但在『僕と極姉と海の Year!!』发售时，两人应该都还没有正式加入团队。三人的第一次合作是在 2008 年 6 月发售的作品『こんぼく麻雀～こんな麻雀があったら僕はロン！～』里，从名字上看得出是一部麻将游戏，它是 AB2 社 2006 年的作品『こんな娘がいたら僕はもう…!!』的衍生脱衣雀游戏，正作的脚本就是由衣笠彰梧写的，也是这位大秀才在 AB2 社的出道作，忱姬はぐれ此前的履历不详，『こんぼく麻雀』是他有据可考的第一部原画作品，当然该作的原画阵容包含了有叶、トモセシュンサク，及多位外注画师在内的 10 人之多，每个人的发挥余地都相当有限。

▲从时间上说，只早一天发售的『僕と極姉と海の Year!!』是トモセシュンサク真正的 Galgame 出道作，游戏后来推出了衍生版小说，这就是小说的封面绘


门里的天空
——全面解析『东方天空璋』正式版
■文/冰夜华 ■责编/稗田 ■美编/展颜

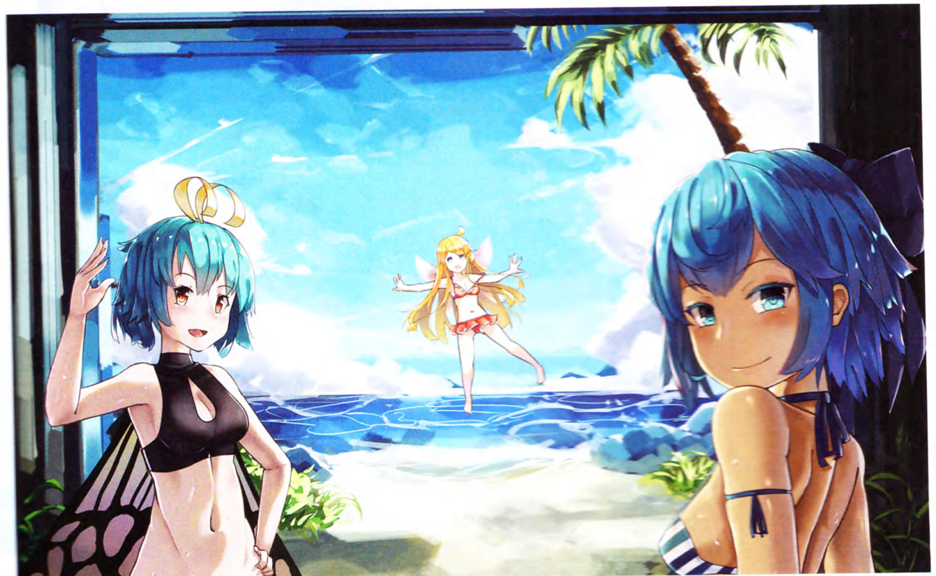
就像是约定好了时间，两年的等待之后，东方 project 第十六作，弹幕射击游戏『东方天空璋』正式版在 C92 首日进行发售。同样是不出意料的，ZUN 的摊子面前早早排起了长龙，在其他摊位的贩售活动进行得如火如荼的时候，现场的『东方天空璋』已经售罄。在如今这个东方关注度不断下降，并且有了更多强势竞争对手的时代，只要新作发售，大批忠实的爱好者仍然会鼎力支持，希望第一时间就能体验到游戏带来的乐趣。今天，我们就来说说，在『东方天空璋』里，ZUN 带给我们什么样的体验。



从游戏的角度来说，或许有人会觉得弹幕射击游戏是系统最为简单的游戏类型之一，只需要进行移动和进攻，以及尽量保证自己不被击中，通关即可。与以往的东方系列作品相同，『东方天空璋』需要玩家们操作自机角色，躲避敌人所发出的弹幕，并使用普通射击和释放符卡来消除敌人，同时尽可能吸取掉落的道具，以及通过擦弹来提升分数，获得残机值和符卡次数。

看上去很简单对不对，然而操作起来就知道并非易事。ZUN 所创造的弹幕世界有着自己独特的算法，华丽而危险，对于初学者来说，必须要弄清楚不同弹幕的特效，比如有规律移动的弹幕，有追踪自机的弹幕，有不断转变形态的弹幕等等。除了普通的左右移动之外，玩家们可以借助 Shift 键来使用低速移动，可以提供更稳定的操作，但若一味的依赖低速移动则会无法适应高速弹幕，极其容易被击中。同时要善用符卡，虽然对于高阶玩家来说，追求“no miss no boom”的极限玩法会很酷炫，但 ZUN 一直在不断的希望玩家们能够更多的使用符卡来进行游戏，用来回收散落的道具。因为无论你积累了再多的符卡数量，一旦不慎 MISS 便会恢复到原始状态，所以不要犹豫，尽情地使用吧。

除了一直以来延续的按键之外，本作延续了以往的作品的模式，拥有自身全新的功能。由于是以“季节”作为主题，自机角色在装备也被赋予了季节装备的名称，并且一人可以使用两套。四名自机的主装备分别固定对应为春夏秋冬，每个角色在攻击火力和符卡效果上有着自己的特色，副装备则是跟在自机身后的自机，由获取的季节道具进行增强，在玩家必要的时候可以通过 C 键的“季节解放”来发动。不同角色的季节解放各有特点，都可以用来消除弹幕和对敌人造成伤害，熟知你所使用的自机角色的特征，才能够让自己在面对危机时做出最合适的选择。



说到这里，就不得不提到本次新加入的 C 键。在以往的东方系列弹幕射击作中，极少有使用 C 键的设定，大多数只有 Z、X、Shift 这三个主要的功能键。这是自『妖精大战争』和『东方神灵庙』之后，又一部使用了 C 键操作的作品。C 键的“季节解放”功能作用类似于符卡攻击，在拥有至少一个子机的情况下便可发动，由于其具有消除敌方弹幕的特性，因此可以在符卡缺乏的危机情况下作为替代品。同时，本作用来增加蓝色道具得分的绿色道具便是只有在季节解放使用状态下才会出现，ZUN 在时隔六年之后重新采用如此设计，相比是为了让玩家们可以拥有更多获取分数的方式，善加利用更能够体现出游戏所带来的趣味。

诚如所言，对于『东方天空璋』而言，系统或许是最不需要去深究的东西，把一切简化归纳只需“操作”二字，弹幕游戏的一大特色便是简便的操作，所谓的新系统也只是作为锦上添花，并不会影响玩家们的游戏体验。『东方天空璋』的弹幕难度也比以往有所下降，操作手感亦比『东方绀珠传』稳定许多，通过体验，其整体难度大约仅比『东方永夜抄』更难。在经历了长久以来的噩梦，『东方天空璋』可是说又一部可以让弹幕苦手的玩家们拥有信心去挑战的作品，不断超越自己的极限，这才是弹幕游戏作为一部游戏最大的特色。



剧情与角色

那么，把『东方天空璋』作为一部游戏这个特征刨除掉，最大的特色便是剧情，以及推动剧情发展的角色。东方系列之所以经久不衰，能够在如今趋于平稳甚至是下滑的关注度中保有大批核心爱好者，这便是抓住人心最为重要的两个元素。一直以来，东方系列虽说是以弹幕游戏或是弹幕格斗游戏的形态出现，但其独具特色且每作都完全不同的故事设定，用充满深意和趣味的对话所构架起来的庞大世界观，而主角们一路闯关，打倒敌人，回收信息，再顺带摸点道具，其本质上就是 JRPG 的模式，这也就是为何日式游戏一向在剧情上引人入胜的原因。

回到东方系列之中，每一作的故事展开，都是因为一些特殊的东西导致了“异变”，引起了主角们的注意或是影响到了生活，她们便踏上解决问题、寻找真相的道路。在『东方天空璋』之中，异常的气候现象引起了季节的错乱，博丽神社里春意盎然、樱花盛开，魔法之森里却已经是白雪皑皑、银装素裹，而远处的妖怪山却像是停留在了金色的秋季不肯改变，最神奇的，这一切正发生在仲夏，博丽灵梦和雾雨魔理沙是不会坐视不理，哪里有新闻哪里就有她的射命丸文也踏上了采访的道路，稀奇的是，无忧无虑的琪露诺却也成为了这次的焦点，作为冰之妖精的她甚至还被晒成黑皮肤，这怎么看都是异变。『东方天空璋』的故事，也就从这一刻开始了。

对于东方来说，故事和角色从来都不是分离的，想要了解故事的发展，就要了解每个角色在这个故事中扮演了什么。根据以往的惯例，玩家们



在体验版使所遇到的前三面的角色大多数都属于“路人”“杂鱼”型，她们的戏份对于故事的整体推动并没有什么太多的影响，玩家们通过与她们的战斗只能搜集到一些零碎的信息，用来推测和分析此次异变的问题所在。本作中，一面 BOSS 爱塔妮缇拉尔瓦、二面 BOSS 坂田合欢乃、三面 BOSS 高丽野阿吽、以及因为季节错乱而出现的莉莉霍瓦特，均是因为受到了这次异变的影响而变

个极度的家里蹲，即便因为这场不合时节的大雪而感到困扰，也没有产生离开这里去调查真相的想法。从剧情中我们可以得知，矢田寺成美与同住在魔法之森里的雾雨魔理沙属于邻居的关系，魔理沙称呼她为“成子”，这算是一个比较亲密的称呼，由此可见二人有过不浅交情。不过从后面的对话来看，二人似乎有很长一段时间没有来往，加之风雪凛冽，很难分辨出眼前之人是谁。因为住在魔法之森的缘故，她对魔力有着极为敏锐的感觉，能够感知到异样的魔力流动。也是在与她交手之后，主角们才第一次发现了这次异变的奥妙，那就是在成美背后所打开的一扇门，为主角们毫无头绪的寻找带来了转机。啊，琪露诺除外，因为是她看到琪露诺背上开了个门并且把她吸进去了，妖精果然都是笨蛋呢。而且，在魔理沙口中知道了后续的隐情之后，她也为魔理沙提供了解决问题的方法，看来并非徒有虚名。她的能力也很耐人寻味，是能够进行生命操作的魔法的能力，这个能力目前并没有太多透露的信息，其作用也许会成为同人作者们新的宠儿。不过在游戏中，或许是因为有了她的协助，魔理沙才能以出人意料的状态再次面对黑幕，并且取得了胜利。至于是与否，就让我们期待ZUN的补完吧。



背上打开的门，进入到了另一个世界，门外是混乱不堪的四季流转，门里却是又暗又无聊（语出琪露诺），也正是因为如此，我们来到了幕后黑手的帮凶面前。这一次，站在我们面前的又是两个人，尔子田里乃和丁礼田舞。这是又一次在同一面有两个人担当BOSS了呢，看来ZUN对于这样的模式非常感兴趣。不过与以往不同，先前同时担任同一面BOSS的骚灵和付丧神均是姐妹，这两位虽然是舞者，但似乎应该没有亲缘关系。有意思的是，这三对复数BOSS组合均是与音乐相关，『东方妖妖梦』里的骚灵三姐妹和『东方辉针城』中的九十九姐妹的乐器组合，里乃和舞则是舞者，可以大胆推测下一次再次出现的同面复数BOSS组合也许同样会是个音乐魔人。在这里要多说一点，像『东方星莲船』中云居一轮和云山这样的搭档并不能算作是复数的BOSS，因为那场战斗云山只是作为辅助，全程只有一轮一个攻击判定点。同理『东方神灵庙』最终BOSS丰聪耳神子那场战斗中出现的苏我屠自古和物部布都亦不属于这个范畴，那只是神子发动符卡时所召唤出来的帮手，符卡结束之后便离开。至于旧五作中出现的几位就暂时不在讨论范围之内了，等哪天ZUN想要把她们捡起来再让她们回归视野吧。

让我们把目光聚焦回到舞和里乃身上，从文本中得知她们二人原本是普通人类的孩子，但是因为受到自己主人的影响而获得了魔力，如今也几乎丧失了人类时期的记忆，只懂得狂舞，因此在她们的种族栏处虽然写着人类但是却标注了一个问题。类似于『东方永夜抄』中的藤原妹红，虽然归类上还属于人类的范畴，但其服用了蓬莱药而不老不死的特性，怎么看也不能算作是一般

概念意义上的人类，这一点也适用于舞和里乃。只能说，她们或许还保有身为人类时的躯体，但若是视之为非人也未尝不可。

关于二人身份的讨论，其实只要对日本佛教天台宗有所了解，都很容易找到答案。从『东方红魔乡』开始，东方系列的所有游戏作品都有属于自己的封面，上面的剪影只有最终黑幕一个人，但这次在公布了封面剪影之后，细心的爱好者们立马就发现这不是一个人，而是三个人。没错，左右两边的剪影便分别是舞和里乃，这是第一次有可以跟最终 BOSS 一起站在封面上的跟班。而仅从二人的剪影造型中便能够看得出更多的信息，更不要说全彩立绘出来之后的形象了。二人头上所戴的帽子，发型和姿态，手上所持的具有非常明显特征的两种植物，以及在名字方面极高的相似度，都毫无疑问的把她们指向了摩多罗神的两位童子尔子多和丁礼多。在与之相关的图像之中，二位童子便是在其主人身边舞动身体的形象出现在世人面前，从其夸张的肢体语言来看，其舞姿可谓疯狂，这也符合游戏文档中对二人“狂喜乱舞”的形象描述。本次发生在幻想乡中的异变，便是她们的能力所致，在他人背后用舞蹈来解放其生





命力和精神力，使之获得更强大的力量。因为她们可以使用非常隐蔽的方式出现，所以几乎没有人察觉到她们，若不是因为冒失的舞忘记关闭了矢田寺成美背上的门，主角们或许还在继续抓瞎中。啊，琪露诺再次除外，因为原本舞相中的是矢田寺成美，但琪露诺却因为的意外之举而落到了门的后面，成为了代替的对象。舞的冒失也让谨慎的里乃头疼不已，因为若是选择的对象不合格，她们就要挨自家主子的批了。

既然连舞和里乃这二位童子都能够站在封面上，那么位于中间位置的，自然就是她们的主人，而她的身份也就一目了然，摩多罗隐岐奈，连名字都毫不掩饰的透露了自己的身份，毫无疑问她就是被称为摩多罗神的日本所独有的佛教神明。不过在设定中她是秘神，虽然有着地母神、星宿神、障碍神、能乐神等等众多的的身份，估计连摩多罗神相比也只是其中之一，她的本体究竟是什么，



无可考证。等于说，她把自己的一切隐藏起来，连她所处的地方都是被称作“后户之国”的秘境，这里是属于她自己的空间，目前唯一知晓的方式就是从背上打开的“门”可以进入，至于是否还有其他方法暂不得知。而且，单从游戏的角度来说，她也是东方系列史上第一个既担任六面 BOSS 亦是 EX 面 BOSS 的角色，也就是说，主角们在主线剧情中与之交锋时并没有分出胜负，反而是被她所击败。因为这一次异变中主角们所获得的季节的力量，全是受惠于她，而之后她夺取了季节的力量之后主角们便都逃回了幻想乡，并且多少出现了失忆的现象，并不记得自己的落败。所以在 EX 面刚开始的对话时个个都是一脸懵逼，十分滑稽。

关于摩多罗隐岐奈，她的出现可以说是给幻想乡带来了一次惊天动地的大新闻。从对话中可以得知，她不仅是秘神，更是参与创造幻想乡的



贤者之一，并且言语之中认识八云紫，能力上实际上也与八云紫有着相似之处。她虽然身处在秘境的后户之国，但一直在暗中保护着幻想乡，并且维持着幻想乡的平衡。这一次的异变，是她借寻找丁礼田舞和尔子田里乃的继任者为理由，让自己的存在铭刻在幻想乡所有人的记忆里，某种程度来说，作为一个秘神却非常热衷于展示自己的存在，倒是很有意思。在此之前，只有消息透露创造了如今的幻想乡是集合了龙神与贤者们的力量建立起来的，但在东方系列的官方故事之中，不仅传说中的龙神不曾再次出现，也迟迟没有八云紫之外的第二位贤者走入观众们的视线，令广大爱好者们望眼欲穿，如今终于得偿所愿。而她的种种事迹，这或许会成为同人作者们非常热衷的题材，比如有可能会被冠以自恋狂魔的头衔，她与天狗之间的恩怨情仇也是一个非常好的创作点，琪露诺说她是个坐在椅子上战斗的懒鬼，或许会为她带来懒神的称号。

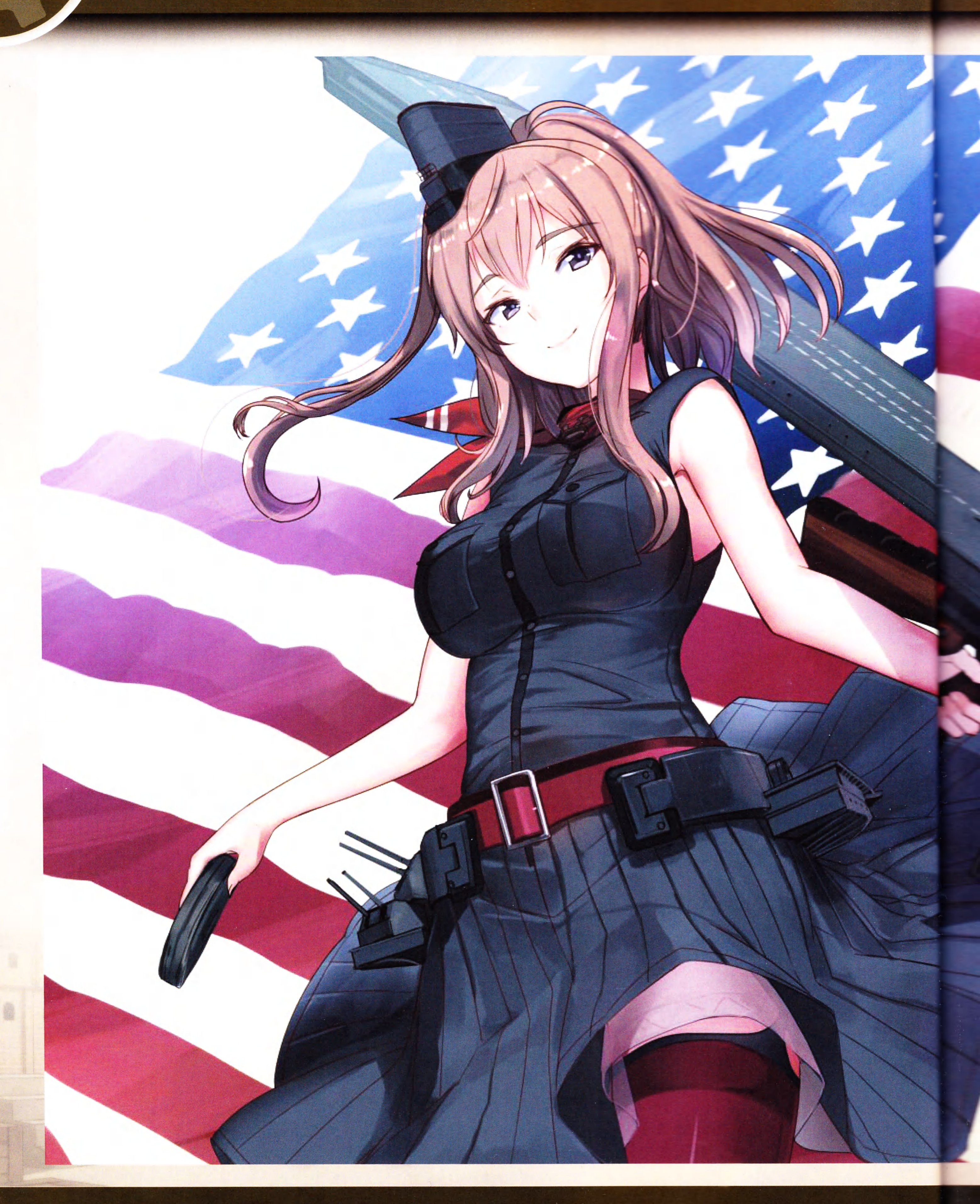
ZUN 虽然表示本作会是一个让人笑不起来的故事，但对于这样一个有着众多梗可以拿来玩的角色，在爱好者们的手中也能变得轻松愉快起来。毕竟，东方是自由的，这最重要的部分，恰恰是 ZUN 所要传达出来的精髓。而且，仅从个人的观点来看，『东方天空璋』的整体剧情描写并没有太多过于沉重的地方，相对于先前的一些略显沉重的主题的作品，本作整体的剧情发展还是比较欢脱，在了解了最终 BOSS 的目的之后也会让人笑出声来。而且这一次琪露诺加入了主角队，这个活宝无形中增加了本作的乐趣，她的路线对话也是极为有趣，让人在弹幕战时的紧绷的神经都能够得到放松。

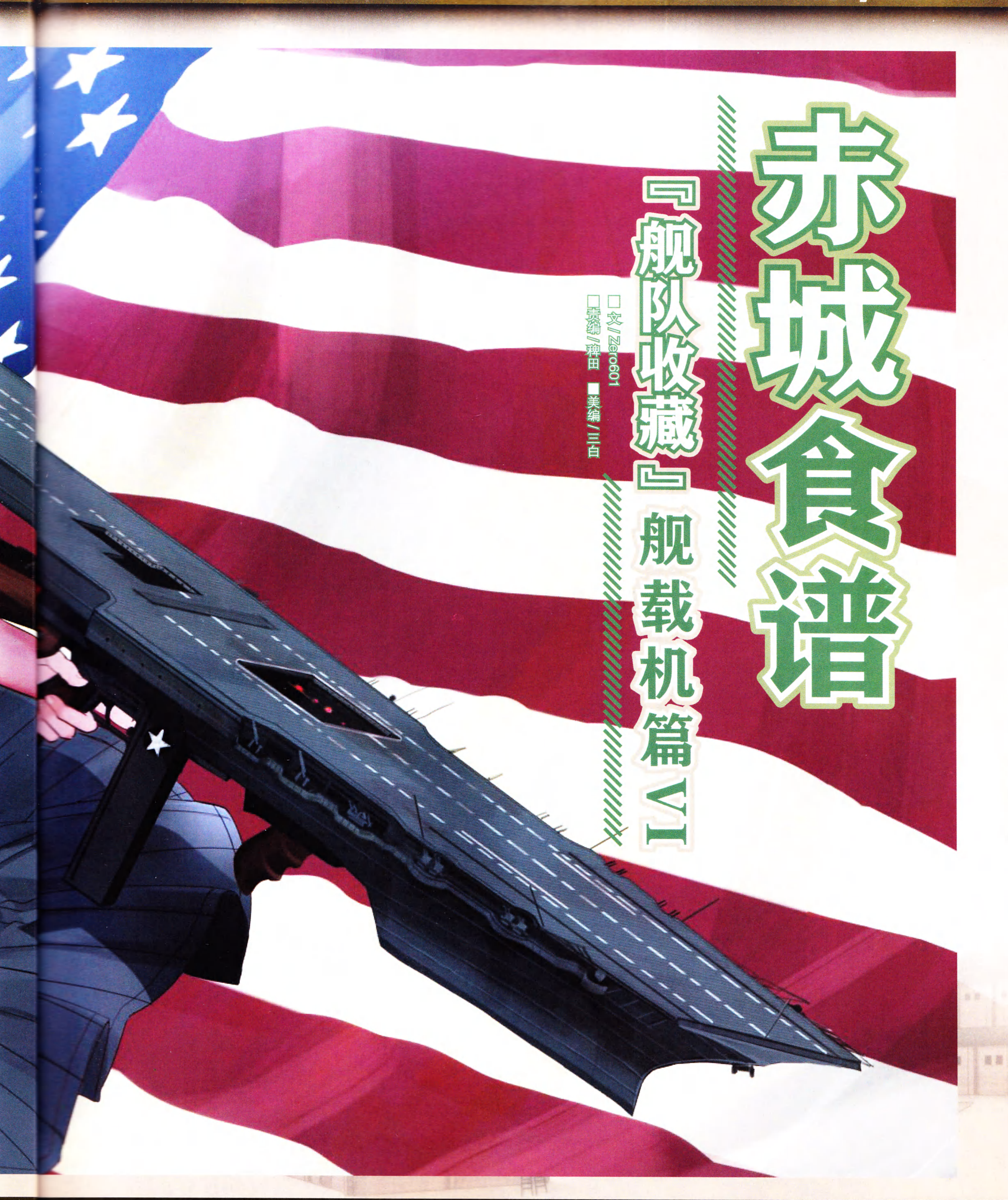
剧情

东方系列的音乐一向是备受瞩目的部分，可以说如果去除掉了音乐的精彩程度，东方究竟还能不能拥有如今的地位。不过，本作的音乐并没有先前那么的令人印象深刻，几乎没有那种让人初次听到就会非常喜欢的曲子，也似乎并不是很耐听的类型，不少玩家都有这样的反馈。这其实跟 ZUN 的音乐风格转变有关。在以前，ZUN 注重的是曲子的旋律，所以特征明显，尤其是在单一乐器的使用上非常突出，能够有一种直击内心的感觉。而从『东方辉针城』之后，ZUN 的音乐创作上越来越倾向对氛围的塑造，强调的是曲子整体的所表达出来的意境，这样的曲子其实不易理解，更加强调了与当前游戏内容的结合，缺乏那种令人眼前一亮的感觉。而且不只是一首，本作的所有曲子都在营造氛围而并不突出旋律，在玩游戏的时候仿佛就是融入在背景之中，这样的曲子好处就是气氛十足，但单独拿出来便略显突兀，估计会让各大同人社团在进行二次改编的时候头疼不已。当然，对于曲子的看法是非常主观的，个人对此皆有不同理解，也有不少玩家非常喜欢本作的音乐，这是一个极其仁者见仁的事情，因此在这里也不做过多的点评了。

关于『东方天空璋』就暂时说到这里，与以往的作品相同，本作依旧留下了许多的谜团，比如摩多罗隐岐奈与八云紫的关系，从背上的门所进入到的后户之国究竟是一个什么样的空间，幻想乡中的四季流转是否跟外界同步，隐岐奈为了维护平衡而在暗中助长其他的异变，而且身为能乐之神的她，是否与秦心有着千丝万缕的关系（有一种说法摩多罗神与秦河胜为同一人，而秦河胜又曾是圣德太子的宠臣）。门外的世界我们尚未完全得知，更不要说隐藏在门里的秘密，这种剪不断理还乱的谜团，就让大家自己去思考你所希望的答案吧。▲







赤城食谱

『舰队收藏』舰载机篇VI

□文/Zero601
□责编/稗田 ■美编/三白

AF缺乏淡水

珊瑚海海战结束后，日本海军加快了进攻中途岛的准备工作，除了回港维修整备的五航战以外，一航战和二航战均已做好了所有准备。山本长官和他手下的提督们踌躇满志，发誓要在中途岛打爆美军航母特混舰队，以报杜立特空袭东京之仇。

大战在即，无线电通讯自然也变得密集起来。然而，我们在上期已经讲过，美军情报部门已经成功破译了日方使用的通讯密码，联合舰队就像被人看光了胖次一样，一举一动都被美军情报部门看在眼里。但是，由于日方对关键的地名依然采用了进一步的暗码代号，美军一时无法准确判断日军机动部队的下一个攻击目标到底是哪里。

就在珊瑚海海战前后，美军通过监听日军的无线电通讯，发现代号“AF”的地名代码大量出现。美军情报部门绞尽脑汁，最终推断AF代表的是中途岛到夏威夷之间的某个地点，但具体究竟是哪里，一时还束手无策。但美军情报部门的领导人罗彻福特中校想出了一条妙计：他想办法让中途岛上的守备队指挥官发出一份明码电文，内容是“中途岛的海水淡化设备发生故障。”在电文发出两天后，全神贯注监听日军无线电通讯的美军情报人员终于收到的日军于威克岛上发出的电报：“AF缺乏淡水”。至此，AF之谜终于被解开，日本海军机动部队的下一个目标，就是中途岛！随后美军情报部门又进一步破译了MI作战计划的具体内容，包括参与攻击计划的军舰、部队和指挥官姓名、机动部队的航线，以及攻击发起的时间等一切具体细节。胜利的天平，开始朝着合众国一方倾斜了。





此时，山本长官和他的参谋军官们也迫切想了解中途岛的相关情报，相对于珍珠港之役，日本海军对中途岛实在是知之甚少。山本长官决定实施“K作战”，派遣二式大艇作为侦察机对中途岛和附近的约翰斯顿岛进行一次全面的远距离侦察。1942年3月10日，横滨海军航空队所属的2架二式大艇从马绍尔群岛的水上飞机基地起飞，分别前往中途岛和约翰斯顿岛侦察。然而，负责侦察中途岛的1号机在第二天早上抵达中途岛后，遭到岛上起飞的美军战斗机击落，而2号机则顺利完成了侦察任务。同时，山本长官还计划对珍珠港进行一次远距离侦察，搞清楚自己的对手现在是在摸鱼还是在干什么，计划名称“第二次K作战”。但即使是二式大艇酱也表示自己屌不到4000海里以外的珍珠港，于是，联合舰队的提督们决定让潜艇们在位于中途岛东南方数百海里的法国巡洋舰浅滩设立燃料补给点，二式大艇酱可以在那里获得足够的燃料补给。

然而，等潜艇们到达法国巡洋舰浅滩后发现，这里居然已经停着2艘美国的水上机母舰了，而且一直赖着不走，搞得场面一度陷入尴尬。其实美军出现在这里并非没有理由，因为他们早就通过破解的通讯知道小日本要来这边搞事情，一早就在这里等着了。无奈的提督们只得下令第二次K作战取消。这次侦察作战的取消，使得提督们对于美军航母特混舰队已离开珍珠港，前往中途岛设伏的计划一无所知。提督们满心以为，中途岛之役，美军的航母又要躲在后方摸鱼了。

对于中途岛之役，山本长官和他手下的提督们是这样盘算的：首先，派遣以四航战（“龙骧”、“隼鹰”）为基干的北方攻略部队进行AL作战，对北边的阿留申群岛进行攻击，以期引诱部分美舰离开中途岛方向；然后，就是整场表演的主角：南云忠一中将指挥的第一航空舰队登场，由赤城、加贺、苍龙、飞龙四舰的舰载机组成攻击波，连续空袭中途岛，一举诱出美军航母部队并将其全歼；接着是陆军登陆船队从塞班岛出发，在第二舰队的护航下让5000名步兵登陆中途岛；最后则是山本长官亲率的战列舰部队出场，扫荡残敌，回家吃饭，然后再次倾尽全力，夺取夏威夷。

这提督们打的算盘确实是响，但当计划制定完成之后，所有的参谋军官们不免还是有些惊讶和担心：这个作战计划的规模实在是太大了，几乎动用了日本海军所有可用的主力舰艇。而且重要的是，每一步作战步骤都是牵一发而

动全身，一旦前一步作战遭到失败，后面的作战就根本无法继续进行，而且还是要崩盘的节奏。为了稳妥起见，提督们又把沙盘拿了出来，准备来一次完整的沙盘推演，来确认作战计划的可行性。

然而，在这场事关重要的推演中，负责担当裁判的宇垣缠中将却不停地干预推演的结果。比如，当一二航战起飞攻击队轰炸中途岛时，2艘美军航母突然出现，裁判原本裁定航母机动部队中弹9次，赤城、加贺二舰被击沉，但宇垣缠又将中弹次数改成3次，沉没的只有加贺老师。如此这般多次修改推演的结果，最终提督们得出的结论是：中途岛之战，我军必胜。

当然，也有一部分还算清醒的提督询问：如果攻击中途岛之时，敌人的航母突然出现，究竟是优先攻击航母还是继续攻击中途岛？宇垣缠中将却将如此重要的问题给糊弄过去了。看来，这黑锅是该得有人背了。

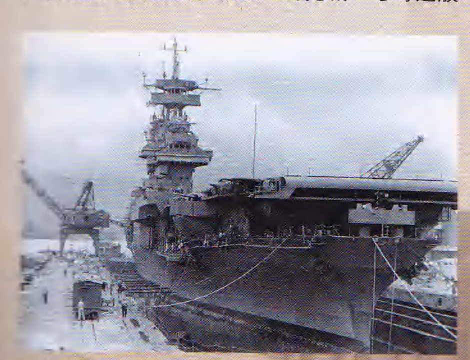
决战中途岛

1942年5月27日，这天刚好是1905年日本海军打败沙俄波罗的海舰队的纪念日，在当天早晨，以一、二航战的4艘航母为核心，由21艘军舰组成的南云机动部队离港进入太平洋，随后则是中途岛攻略部队和山本长官亲率的战列舰部队陆续从柱岛泊地起航，这支日本海军史上最大规模的舰队，就这样保持着无线电静默，开向了中途岛。

中途岛当地时间6月4日清晨4点30分，由"飞龙"舰攻队队长友永丈市大尉率领的第一攻击波开始起飞，由他率领的二航战36架九七式舰攻是第一攻击波的主力，随后跟进的则是从加贺上起飞的36架九九式舰爆和苍龙所属的36架护航的零战。

在攻击队起飞的同时，南云也派出了7架侦察机，对周围进行扇面搜索，搜寻可能在附近埋伏的美军航母。然而，负责对舰队正中央方向的扇面进行搜索的利根、筑摩的4架侦察机都没有按时起飞，利根的水侦弹射器出了故障，而筑摩的1架水侦则是坏了发动机，不得不提前返航。

也是与此同时，由弗莱彻指挥的"约克城"号放飞了10架SBD前去搜寻日本航母，中途岛机场也派出了PBY飞行艇进行侦察支援。说到"约克城"，我们在上期曾经提到她在珊瑚海海战中已经大破，本来日本海军已经断定她无法参加中途岛战役，需要至少一个月才能修理完毕，但在尼米兹将军的死命令下，船厂的工人们仅用3天时间，就让"约克城"号奇迹般



▲在珍珠港紧急维修的"约克城"号



▲正在遭受日机攻击的中途岛

地恢复了战斗能力。直到"约克城"驶往中途岛的途中，工人们依然留在舰上继续修理着。

到了早上5点半，一架PBY首先发现了赤城的身影，美军当即从中途岛上起飞了所有可以动用的飞机，去攻击日军的航母。一个小时后，第一攻击波的108架飞机抵达了中途岛上空，美军虽然事先起飞了26架"水牛"式战斗机迎敌，但很快被护航的零战击落大半。友永队长率领的攻击队对中途岛上的机场跑道、机库和油库等重要设施成功进行了轰炸，但由于美机大部分已经离开，友永队长认为轰炸的效果并不好。他当即向后方的南云提督发报："需要进行第二次攻击！"（这也是飞龙那句语音的历史出处）

这时的南云舰队也在遭受着中途岛起飞的美军攻击机的攻击，一架架TBD鱼雷机和



B-26轰炸机先后飞来，但还未及投弹便被零战一一击落。看到同僚们战死，后面的美军攻击机依然前赴后继，拼了命要投下鱼雷，损失惨重。

美军飞行员的牺牲并非没有成果，在他们的猛烈攻击下，南云提督产生了错觉：他认为目前最大的威胁是来自中途岛的陆基飞机，完全忘记了自己的真正使命是将美军航母一网打尽。于是他同意了友永队长的攻击请求，将原本挂好鱼雷准备攻击美军航母的36架九七式舰攻全部换成炸弹，去轰炸中途岛。机库内的整备妖精们忙上忙下，将一枚枚沉重的鱼雷从舰攻上卸下来，再装上同样沉重的炸弹，累得满头大汗，上气不接下气。

就在这个关键的时刻，利根的4号侦察机终于发现了美军舰队的所在，机上的电信员赶紧发报"发现10艘军舰，距离中途岛240海里，航速20节以上！"根据侦察结果和美军舰队规模判断，其中必然有至少一艘航母的存在。吓了一跳的南云赶紧下达了那道著名的命令"二次换弹"：赤城、加贺马上停止换装炸弹，换好炸弹的舰攻要全部回到机库换装鱼雷，攻击美军航母！

然而，这道命令却引发了不小的混乱，辛苦的整备员们满头大汗不说，关键是空袭中途岛的第一攻击波已经返航，正在舰队上空等待降落。如果不赶紧腾空甲板让他们降落，燃油已经见底的他们就得连人带机一起跳海了。南云提督此时又面临着决断：究竟是先完成换弹、派出攻击队，还是先腾空甲板回收飞机？最终，南云决定，优先回收第一攻击波，九七舰攻回到机库换上鱼雷，然后舰队往北撤离，等战斗机和攻击机整备完毕，再对美军航母舰队发起攻击。二航战的司令官山口多闻此时焦急不已，他对南云提出，应当立即从飞龙、苍龙两舰上起飞已经完成整备的九九式舰爆，先发制人攻击美军航母。然而，南云认为这些舰爆没有足够的零战护航，去了就是送死，白白掉一波铝，没有同意他的提案。

此时，赤城和加贺的机库里已经是乱成一锅粥了，在收容返航飞机的同时，地勤还在继续忙着换装鱼雷和穿甲弹。仓促之中，卸下来



的炸弹没有按照规定放回航母上的弹药库，而是随意地卸在了机库的地板上。又一颗灾难的种子埋下了。

这个时候，也是日本航母机动部队最为脆弱的时候。大部分舰载机都降落在航母上，就连执行掩护任务的零战也因为燃油耗尽而不得不降落加油，而刚刚起飞的零战也留在低空，驱逐贴着海面准备投雷的TBD鱼雷机。南云机动部队的头顶，完全朝着美国人打开了。舰桥上正在对空瞭望的见张员突然绝望地大喊起来：“敌机直上，急降下！”

10点26分，从“企业”号上起飞的、由麦克拉斯基少校率领的12架SBD俯冲轰炸机突然从一航战头顶3000米的高空俯冲而下，分成2组将6枚450公斤炸弹扔在了一航战的甲板上。这群SBD在搜索日本航母的过程中发现了驱逐舰“岚”号，他们判断“岚”一定是去找本队汇合，就跟了上去，果然顺利找到了一航战的2艘航母。赤城被命中2发炸弹，而加贺老师则是被命中4发，这些穿甲炸弹穿过了赤城脆弱的飞行甲板，穿入机库爆炸。此时，堆放在机库内的炸弹成为了魔鬼的化身，一发发重磅炸弹在机库内被诱爆，进而引发更大规模的爆炸，机库内的整备员和舰攻全部被吞噬殆尽，在赤城上指挥的南云提督也不得不四处躲避。

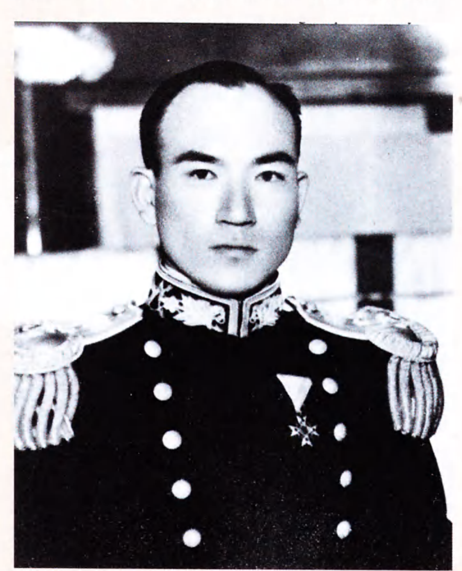
加贺老师也同样遭受了厄运，命中甲板的4发炸弹中，有一发刚好引爆了舰桥下方的一辆加油车，引发的大火把舰桥变成了一个巨大的烤箱，加贺的舰长冈田次作大佐和其他舰桥的指挥军官全部战死。由于大火太过猛烈，损管队员已经无能为力，到了晚上19点25分，加贺带着800名战死的水兵沉入了大海。苍龙则是遭到了来自“约克城”号的SBD机群围攻，身中3弹，烧到晚上19点13分才沉没。

许多年后，渊田美津雄在他的著作『中途岛海战』还不无遗憾地提出了所谓的“命运的五分钟”：即赤城和加贺在5分钟后就能开始起飞攻击机队的时候，美军俯冲轰炸机突然出现，让一二航战彻底变成了浮不起来的咸鱼。而事实上，机动部队全部飞机要进行换弹，需要1个半到2个小时左右的时间，在这期间还得腾出手来收容第一攻击波，5分钟就能完成起飞准备显然是不可能的事，完全就是用来甩锅的妄想罢了。

从10点26分到10点30分，短短的4分钟内，曾经不可一世的日本海军航母机动部队就遭受了如此致命的打击。看着燃烧的3艘航母，南云提督和他的幕僚们只得将司令旗转移到轻巡“长良”上。他的手中，只剩下山口多闻指挥的“飞龙”号了。

飞龙的反击

11点40分，山口提督从飞龙上放飞了24架舰攻和舰爆，由飞龙的舰爆队长小林道雄大尉带队，从4000米的高空飞向美舰。他们恰好看到了正在归航的SBD机群，就学着美国人的套路，跟着他们找到了“约克城”号。装备了雷达的“约克城”号在80公里外就探测到了日军机群的存在，赶紧放飞F4F战斗机拦截。虽然“野猫”们奋力拦截，但还是放走了一半的九九式舰爆，8架舰爆成功命中“约克城”3发250公斤炸弹，其中一发炸弹刚好扔进了“约克城”的烟囱里，炸坏了烟道，使得“约克城”



▲“飞龙”舰攻队队长友永丈市

丧失了航行能力，瘫在了水面上。



返回飞龙的舰爆队员向山口提督报告了他们重创约克城的情况，但随后降落的苍龙所属的二式舰侦则给山口提督带来了不好的消息：




▲被飞龙的舰载机猛烈攻击的“约克城”号

敌机动部队包括3艘航母！这意味着他必须再次出动攻击队，尽可能再重创或击沉一艘美军航母，否则将永无翻盘的希望。

刚刚在上午轰炸了中途岛归来的友永队长成为了第二波攻击队的指挥官，然而他的九七式舰攻左翼的油箱在先前的轰炸中已经被地面高炮打漏了，最多只能携带单程燃料，出击便是有去无回，但他最终还是选择了出击。中午12点45分，以10架九七式舰攻和6架零战组成的攻击机群开始起飞，作为二航战最后的攻击力量，直扑“约克城”而去。

出乎山口提督意料的是，在美军损管人员的努力下，“约克城”受损的甲板在半个小时内就修补完毕，大火被扑灭，而动力系统也逐渐回到了18节左右的航速。此时雷达室报告：敌机接近！当即再次起飞14架F4F战斗机截击。然而，友永队长以1500米的低空接近，F4F们在3000米的高空待机，意外放过了攻击机群。

接近“约克城”的攻击机群将她误认为新发现的美军航母，马上发起了猛攻，九七式舰攻掠海低空飞行，进入攻击航线投下鱼雷，而航母上的高射炮手也拼了命地向日机射击。攻击机群被高炮打下8架，但依然有5架九七式舰攻投下鱼雷，其中2枚成功命中。鱼雷的爆炸造成“约克城”舰体大量进水，轮机舱被淹没，舰体开始倾斜。下午14点45分，飞龙收到了友永队长发出的最后一封电报：“两枚鱼雷命中舰艉！”，之后他就永远地消失在了大海之中。

山口提督此时自信心突然爆棚：他确信自己的攻击机队已经成功重创美军2艘航母，只要再倾尽全力出动一次攻击机队，把剩下的那艘航母打掉，自己就能成为实现逆转翻盘的大英雄了！可惜，随着“约克城”号的侦察机发现了飞龙的踪迹，“企业”号马上出动了47架SBD前来约架。在SBD的俯冲攻击后，飞龙的甲板上被命中4发炸弹，全舰陷入一片火海。终场哨已经吹响，一切的命运已经确定，到此为止了。

山口提督把自己的军帽交给了属下，替他带给山本长官，随后就和飞龙的舰长加来止男一起，与舰同沉了。6月5日早晨5点10分，驱逐舰“卷云”奉命发射鱼雷，对飞龙进行雷击处分。第一航空舰队最后的这艘航空母舰，带着400多名战死的官兵就此沉入了海中。

另一方面，承受了两次攻击而受损严重的“约克城”号依然顽强地浮在水面上，美军决定由驱逐舰为其护航，撤回珍珠港进行修理。然而，到了第二天的早上5点，日军潜艇伊-168号发现了“约克城”的踪影，在编队附近发射了4枚鱼雷，最终将“约克城”号和随行的“哈曼”号驱逐舰击沉了。各驱逐舰纷纷降半旗，舰员脱帽，注视着这艘伟大的军舰缓缓沉入海中。

巧合的是，赤城号也一直在海面上漂浮着燃烧到了“约克城”沉没的这天，在主力舰队撤退之前，首席参谋黑岛亀人含着泪对山本说道：“长官，赤城号还没有沉没，依然浮在水上，如果被美国人拖去当做战利品，岂不是奇耻大辱么？”山本回道：“我曾经是赤城的舰长和一航战司令官，所有责任由我一人承担……我回去后向天皇陛下谢罪。”第四驱逐队司令有贺幸作大佐（他同时也是大和号的末代舰长）向所部的“舞风”、“萩风”、“野分”和“岚”4艘驱逐舰下达了对赤城进行雷击处分的命令。在20分钟内，4艘驱逐舰都射出了鱼雷，3发命中，7分钟之后，这艘日本海军最大的航空母舰缓缓向左横倒，在距离日出5分钟前的4点55分完全沉入海中，赤城终究没有看到第二天的太阳。

与此同时，接到撤退命令的中途岛攻略部队也是一片混乱，在浓雾中，第7战队马上急转掉头，却不想开启了碰碰船模式：重巡最上和三隈相撞，最上航速大减，而三隈也不得不停下来陪伴她的姐妹舰。但6月7日天亮之后，从中途岛上起飞的攻击机对着三隈狂轰滥炸，最终将她送入了海底，最上反而挣扎着回到了特鲁克泊地。

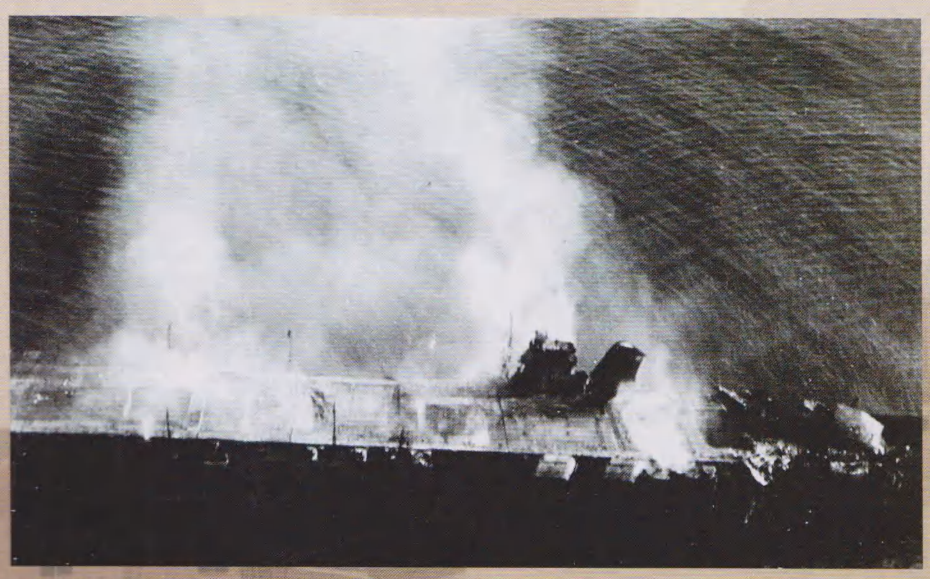
就这样，中途岛海战，美国海军以1换4，取得了战略性的大胜利。中途岛海战改变了太平洋地区日美航空母舰实力对比。在4艘正规航母转入观战模式后，日本海军仅剩大型正规航空母舰2艘、轻型航空母舰4艘。日本自此在太平洋战场上开始丧失战略主动权，为盟军在太平洋战场上转入反攻提供了转机。

紧急速报：

舰载机新系统初步解读

在今年9月12日进行了游戏更新之后，田中P在实装万众期待的萨拉托加改二的同时，还在游戏中加入了全新的舰载机作战系统：“战爆联合”CI系统，以及航母的夜间战斗系统。这两个新系统的实装究竟给游戏带来了什么样的变化呢？

首先我们来看“战爆联合”CI系统。根据官推的说明，战爆联合CI“可通过舰载机的编成，在昼战使用比通常攻击伤害更高的CI攻击”。发动条件是制空权为“优势”以上，装备符合条件种类的飞机且格子里飞机残余数量 >0。根


▲最终被击沉的飞龙号航母



舰载机篇



▲“战爆联合”CI 系统效果演示

据测试组的先期测试情报来看，在舰载机队中已有舰攻的情况下，编入舰爆之后，在昼间炮击战中就能发动战爆联合 CI 攻击，同时根据携带编成情况的不同而享受三种不同情况的数值伤害加成。第一种情况：在同时携带舰战、舰攻和舰爆时，CI 攻击伤害为阈值后的 1.25 倍；第二种情况：在各携带一格舰攻和舰爆时，CI 攻击伤害值为阈值后的 1.15 倍；第三种情况：在携带两格舰爆、一格舰攻时，CI 攻击伤害值为阈值后的 1.2 倍。可以看到，舰战 / 舰攻 / 舰爆三者同时携带的情况下，新的“战爆联合”CI 攻击伤害值是最高的。但在第一种和第三种情况下，依然有可能出现只发动第二种情况中的舰爆 – 舰攻 CI。看来这其中还是带有一定的运气成分啊。但各位提督们还要注意三点：一是喷气机目前无法参加战爆联合 CI，二是“爆战”目前也是无法代替舰战发动舰战 / 舰攻 / 舰爆 CI 的；三是新系统暂时不享受舰载机熟练度提供的加成。

田中 P 搞的这个舰载机新 CI 攻击系统，应该也是为了对应历史上航母舰载机的标准对舰攻击的作战方式。如果是仔细阅读了前几期『赤城食谱』的提督朋友们应该会发现，在几次经典的航母舰载机出击的作战中，往往都是同时在攻击机群中编入舰战、舰攻和舰爆机。在由战斗机取得战场制空权之后，舰攻机和舰爆机才能对敌舰实施有效的攻击。虽然在游戏中舰爆和舰攻、舰战都属于同一时期一起实装的机种，但长期以来，舰爆在航空战中一直没有舰攻发挥的作用大。比较明显的一个方面是：舰攻能参加航空接触，在航空战中，触接成功能够使得开幕的伤害增加，而舰爆是不能参加航空接触的。同时，面对具有高护甲的活动图 boss，也往往是舰攻的攻击比较有效。因此，不论是在常规图还是在活动图，舰爆都没啥存在感，只能作为各位提督支援







舰队的装备发挥一定作用。田中P的这个新系统，应该也是想 buff 一波舰爆的地位，为以后的进一步改变做好准备吧。

目前，我方的航母和装甲航母均能发动战爆联合 CI 攻击。新 CI 能否给游戏中的常规图带来新的打法，还需要进一步的验证。但我方变强的同时，深海栖舰一方也自然不会落后，这次的战爆联合 CI 也在深海一方同时实装了。这个新系统在丰富了游戏性的同时，或许对于各位提督来说，又有了新的挑战吧（怕不是以后活动又要花样喂 shi？还请田先生手下留情啊……）

讲完了战爆联合 CI 系统，我们再来看看本次实装的航母夜战系统。相对于战爆联合系统，这个夜战系统可以说是对战斗系统又一个重大的革新。根据目前所获得的情报来看，能实现夜间攻击的航母舰娘一共有四位：萨拉托加、齐柏林、大鹰改二和皇家方舟。其中，萨拉托加 Mk.II 形态（即改二迷彩状态）下，无需新实装的装备：夜间航空要员，只需搭载夜间战斗机或者夜间攻击机就能实施夜间攻击，而其他三位必须同时装备上“夜战＋夜间航空要员”的组合或“夜攻＋夜间航空要员”的组合才能发动夜间攻击。但皇家方舟比较特别的一点在于，她在携带剑鱼系列飞机时，也能起到代替夜攻实施夜间攻击的效果。

目前能够参与夜间攻击的飞机也有限定：除了 F6F-3N、F6F-5N 两款夜间战斗机、TBM-3D 这款专门的夜间攻击机以外，在夏活中实装的三款剑鱼系列飞机（Sword,Sword Mk.II,Sword Mk.III）和零战 62 型爆战（岩井队）亦能参加夜战。是否还有更多的飞机能参与夜战尚需进一步验证。

相对于以往航母进入夜战后往往只能是维持“罚站”状态的情况，航母夜战系统的加入终于能让航母舰娘们有机会在夜间施展拳脚了。毕竟夜间多一轮输出，带来的改变还是相当大的。

然而，一方面目前夜战装备的入手还是比较困难，主要入手途径为新实装的任务链，而且要付出相当多的改修资材对F6F-3进行改修，



▲ F6F-5N 夜间战斗机



▼ *TBM-3E of the VT-89, based on the aircraft carrier USS 'Antietam' (CV-36), Chinese waters' operations — August 1945*

▲ TBM-3D/E 夜间攻击机

才能得到第一架夜间战斗机 F6F-3N，并解锁后续的 TBM-3D 夜攻任务；若想入手 F6F-3N 的上位装备 F6F-5N 的话，没有冲战果的提督们还得从 F4F-4 开始改修，耗费的螺丝又是难以计数。所以各位提督们要想让自己的航母舰娘实现夜间攻击，就还得继续努力完成任务链，积攒螺丝，坚持改修才是（想必是一个长期工程啊）；而另一方面，由于夜间战斗机 / 攻击机在属性上要略低于普通的舰战和舰攻，究竟是选择通常的航空攻击编组模式，在白天决一胜负，还是在夜间多打一轮输出寻求意外的收获？夜战系统的实装也算是给了各位提督一个权衡利弊、灵活选择的机会吧。

关于新实装的任务链，由于奖励繁多而复

杂，笔者在这里还要稍微提醒大家：第一个编成任务的奖励是在 F6F-3 和五星爆战 F4U-1D 中选择。目前 F4U-1D 暂时没有入手途径，此时入手应该是最好的。但这里如果没有选择 F6F-3 的话，就得完成后面的萨拉改二 5-5 出击任务，或者通过改修 F4F-4 才能获得 F6F-3，还请各位提督进行权衡。由于 5-5 出击任务较为困难，各位提督还请耐心反复尝试攻略。而第一道选择题做完之后，马上迎来第二道选择题：在 TBF 和“新型航空兵资材”中选择一项。这里笔者强烈建议选择 TBF，因为后期改修夜攻 TBM-3D 需要以 TBF 作为机种转换素材使用，如果这里不选 TBF 的话，后期就不得不放弃一个夜间航空要员，损失比较大。综上，主要任务链的奖励选择笔者推荐为：1、F4U-1D；2、TBF；3、夜间航空作战要员；4、夜间航空作战要员 + 熟练甲板员。

讲完了对两个新系统以及对新任务链的解说之后，笔者还想额外为大家介绍一下什么是夜间战斗机和攻击机。夜间战斗机，顾名思义，就是能在夜间作战的战斗机嘛。但是各位提督是否有思考过，为什么之前的航母舰娘们无法在夜战中输出呢？其实就是因为二战时期的航空母舰舰载机无法在夜间实施起降与索敌攻击。

当时机载雷达还没有得到广泛的应用，以及受限于导航通讯设备的不发达，舰载飞机在夜间不但难以找到目标，而且在起降过程中也是“两眼一抹黑”，飞行员很难像白天那样准确判断着舰的距离与速度，非常容易摔在甲板上造成事故。因此，二战前期到中期，美日双方的航母舰载机都只能在白天活动，在日落前后





必须尽快返回母舰。在 1944 年的马里亚纳海战进入尾声时，由于美军放出的舰载机很晚才回到母舰附近，即使母舰“冒死”打开探照灯光为他们导航，依然有 80 架飞机因为不能夜间着舰而不得不在驱逐舰旁边迫降而损失。

为了让航母在夜间依然能正常作战，美军专门在 F6F“地狱猫”舰载战斗机和“复仇者”鱼雷攻击机的基础上，研制了 F6F-3N 和 F6F-5N 两款夜间战斗机，以及 TBM-3D/3E 等多个型号的夜间攻击机，并组建了专门的夜间战斗机 / 夜间攻击机中队上舰作战。他们相对于普通舰载机的最大区别，就是在机翼的一端安装了当时十分先进的机载雷达。有了雷达，坐在驾驶舱里的飞行员们就能通过显示屏搜寻目标或者母舰所在的位置，在漆黑一片的夜晚也能掌握周围的一切情况，在夜间也能在专门的引导员和着舰引导设备的帮助下顺利在航母上降落。而开着 TBM-3D 夜间攻击机的飞行员们更是高兴得不行，因为在夜晚他们不必担心有日本战斗机追着他们的屁股打，高射炮也看不见他们，夜晚就成了他们的乐园了。在夜战和夜攻飞行机组的努力下，他们频频在夜晚出击，夜袭日军的机场和其他军事设施，让日军夜晚都无法睡个安稳觉，只能在地面上看着黑暗的天空气的直跳脚。

小结

通过本期对新系统的介绍，相信各位读者朋友们对新系统也有了一些直观的认识。在迎来游戏系统的深刻变革的同时，『舰队 collection』这款游戏也不知不觉迎来了四周年的生日。能和自己镇守府的舰娘们一同生活、一同奋战了这么长的时间，对各位提督而言也应当是难以忘怀的一段美好的时光。让我们共同期待来年舰 C 第二期的实装，与可爱的舰娘们一起继续在晓之水平线上刻下胜利吧！▲



镇守府通信

Guardian Harbor Times



9月底夏季活动结束及秋刀鱼活动开始

在经历了让诸多提督选择退坑的超大型夏活之后，不知还有多少读者作为提督幸存呢？

不过在如此惨痛的活动之后，秋刀鱼维护中官方放出了懂人心的鹿岛新立绘，也算是一点小小的补偿吧。

秋刀鱼任务系

任务 1：
条件：捞 4 条鱼
奖励：家具职人，四个改修资材二选一、三式水听、探照灯、四个饭团三选一

任务 2：
条件：捞 12 条鱼
奖励：剑鱼 *2，紫电改二 *2，熟练搭乘员三选一；大发、火箭弹、航空资材三选一

任务 3：
条件：捞 30 条鱼
奖励：TBF，Type124 ASDIC，16 式大渔旗三选一；以及 17 式大渔旗

又及，本月中在东京有明举行了第四次观舰式，除了声优出演的各种节目之外，更加值得注意的就是活动透露的新动向了。而在第四回观舰式透露的诸多信息中，最值得期待的恐怕就是友军舰队实装可能的信息了吧。建议提督们在秋活之前赶紧找到对应服务器的 Q 群交易一番 www ▲



鹿岛



被扼杀的凄美花朵

——名为『恶之华』的青春奠歌

■文／冬目昇 ■责编／稗田 ■美编／展颜

引子

『我在麻里体内』趁着『你的名字』的热潮得以被真人化。观看这部作品过程中的笔者却回想起早已完结多年的『恶之华』。一时间，早已模糊的仲村佐伯透过麻里的形象再次清晰可见，那如孩子一般的双眸恍如隔日。

于是，笔者回想起了曾经偷偷阅读『恶之华』的日子，回忆起了这部作品所给予自己的无尽的感动，回忆起了曾心血来潮记录在日记之中的文字。

"写一篇『恶之华』的文章吧！"

这样想着，打开了电脑，如往常一般的构思着引文。

"以『我在麻里体内』为引子，在解释时隔多年后为什么会选择写『恶之华』的文章的同时，引起读者的兴趣。"在与编辑交流引文的创作时，得到了这样的建议。

是啊！这是最符合读者期待，是完全符合这篇文章的引文，是理应被创作出的引文，是理所当然一般的引文。

可是，此时此刻，手指敲击键盘的我，却无论如何写写不出这样的引文。

因为，这篇文章，诞生于不经意间的虚无；

因为，这篇文章，比以往增添了些许的感性；

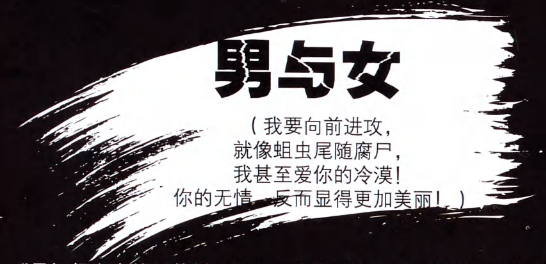
因为，这篇文章，是笔者一直想要去创作的文字。

所以，若你发现了这篇文章，若你对这奇怪的引文产生了兴趣；

那么，

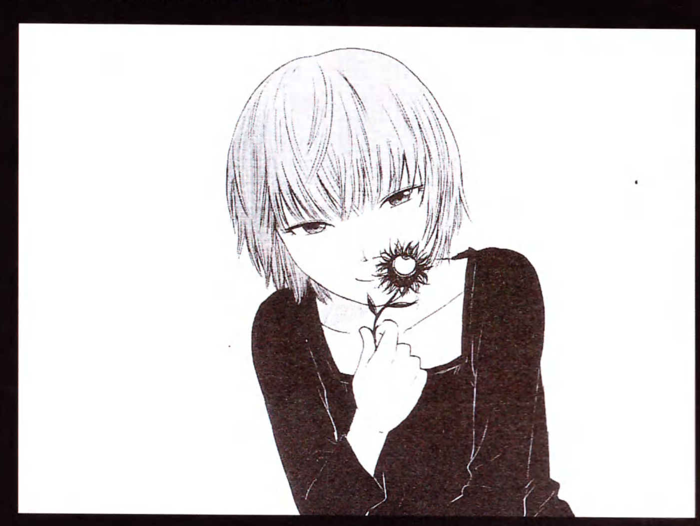
"愿你读这部书，愿你能渐渐爱我。"

愿你能从笔者拙劣的文字中，更多的体会到哪怕一丁点的，关于这部作品的美丽。



男与女

（我要向前进攻，
就像蛆虫尾随腐尸，
我甚至爱你的冷漠！
你的无情，反而显得更加美丽！）



"最初想出来的是仲村。"在一次访谈中，『恶之华』的作者押见修造如是说。而在这句话之后，"关于春日嘛，总之就是一般漫画主人公的样子，没有特别去思考。"作者补充道。

所以，这部作品，虽然一直在以春日的视角讲述故事，故事的核心却一直存在于仲村身上。在发现这一点之后，笔者翻出了自己高中阶段所写的日记，从上面找到了曾经以男主为主视角阅读『恶之华』后的所感所想。虽然这些内容没有在网络或杂志上发表过，但是介于笔者当时的文字着实无法视人，故不在此展示。只以如下段落，重新提炼当时的感悟。并借此讲述围绕男主角春日所展开的，漫画初期的故事：

男主春日是生活在被山围绕的偏远小镇的国中生。他内向，腼腆，甚至有些懦弱。即使在这座狭小的小镇之中，也是极不显眼的存在。对于这样的他而言，生活是平淡得无一丝波澜的。于是，他如众多普通的国中男孩子一样，普通的学习，普通的生活，普通的结交同班的不同朋友，普通的喜欢上任谁都会产生好感的女孩子。如果不出意外，他接下来，一定会平凡的恋爱，平凡的升学，然后度过平凡的一生吧？这样的人生虽然无聊，倒也称得上幸福。所谓平凡是真嘛！

不过，人生没有那么多如果，不会有任何人的人生是真正的一成不变。所以，无论经历着怎样波澜不惊的生活，都一定会在某一天迎来或多或少的改变。春日的改变来得很快，一切的起因只因为那源自本能的"性冲动"。（围绕"性冲动"的话题将在稍后的文字里详细分析，故在此略过。）

由于这次事件，春日与仲村产生了联系。并渐渐迷恋上了仲村。以至于埋藏在自身的"恶之花"悄然开放。此时的春日，放弃了曾经的平凡，开始陪伴仲村进行疯狂的行动。于是，离家出走，偷内裤，甚至在烟花大会上选择自杀。此时的他仿佛在仲村的影响下洞悉到了现实的虚伪与无奈，并逐渐开始了追求本我的放纵。"恶之花"代表了他对世界的反抗，他不希望自己在这个现实的世界之中变得泯然众人，他希望能够如仲村一般成为独特的人格。更重要的是，他希望了解仲村，站在仲村的身边，看仲村所看到的景色。仲村于他，是一朵盛开在天际的邪恶之花。他从这朵花中，看到了从自己内心深处所追求的，在他人身上未曾见过的美丽。因为仲村是与众不同的，所以他也要成为"与众不同"。只有这样，他才有资格存在于仲村的心中。

但是，这个世界所能允许的"个性"，永远只存在于年幼的孩子以及精神病的患者身上。押见修造曾在访谈中以"纯粹"二字形容仲村。但若想在这样的世界中保持纯粹，除了死亡几乎没有第二种选择。所以，仲村选择了死亡，所以，理解他的春日选择了陪伴仲村死亡。站在高台上，面向人群的二人，是以弱小的生命对世界的反抗。

结果，在生与死的边界，春日开始了胆怯。也因此，被仲村所遗弃。恍惚之中，仲村被父亲扑倒，被迫留在了这个世界。那之后的春日，离开了那个寂寥而又破旧的小城，跟随父母来到了另一个完全陌生的城市，顺利升上了高中。在这里，他再次成为了泯然众人，成为了他人眼里毫不起眼的存在。并且，因为初中时代的经历，他变得更加阴沉，更加懦弱。更加不愿与人交流。

对于这样的他，与长磐文的相遇，足以称之为命运般的邂逅。长磐有着与仲村略微相似的长相，且有着不被同龄人所理解的爱好。这样的她，在春日的眼里，像极了仲村，散发着令他难以抗拒的魅力。

在作者的评价中，"长磐内心的欲望和仲村一样，不过却向现实妥协了。"虽然还是会因为自身价值观的问题遇到各种各样的问题，但是她却找到了一种非常简单的解决方式：写小说。通过这种方式，她得以以光鲜亮丽的女子高中生身份视人，并在私下里发泄对视世界的无奈。

与长磐交往之后，春日依然念念不忘仲春的存在。于是，他在长磐的鼓励下，回到了家乡，回到了过去，回到了被山围绕着的"那一边"的世界。在那里，他再一次见到了仲村。此时的仲村，已经褪去了曾经的"纯粹"，变得"泯然众人"。春日与她的再会，更像是与自己过去的告别。他感慨人本就无法在这样的世界中鲜明的生活下去，并接受了眼前已经变化得不成样子的一切。

所以，他的人生开始步入了正轨。虽然在中途饶了很大的一个圈子，但依然重回了普通的人生。大学时代的他，化身为开朗的文艺青年，与长磐一起享受着平凡而又美好的大学时光。对于这时的他而言，那个仲村存在过的青春，宛如不经意间的南柯一梦。虽刻骨铭心，却在现实的磨砺之下消失殆尽，只留下淡淡余香，供人生回味。

综上所述，以春日为核心的故事，大致可理解为如下流程：平凡的人生→因与仲村的交往开始寻求所谓的“纯粹”→“自杀”事件被仲村抛弃，对自己感到迷茫→与长磐相遇，交往，决定直面过去→决心放弃抵抗，以平和的心态接受世界的无奈。春日的故事，是从发现自我，到抛弃自我的故事。是拼命追求“纯粹”，却又在最后被世界玷污的故事。是几乎每个人在长大成人的过程中都会遇到的，无可奈克而又理所当然的残酷故事。但是，纯粹是什么，又是如何被玷污的？这个世界的无奈又是什么？若寻求答案，视角便不得不锁定在仲村的身上。

如果说，相遇之前的春日是普通的，那么此时的仲村便是孤僻的。不与人沟通，不与人交流，不对外表露哪怕一丝一毫的情感。只独自一人，度过着属于自己的生活。人们认为她乖僻，认为她恐怖，认为她是完全不可以接近之人。于是，没有人愿意向她搭话，没有人愿意被她注意。大家在注意她的同时，与她保持着一定的距离。在这段距离之下，所有人都相安无事的生活。但是，这样的生活，难道就是仲村向往的生活吗？不被人理解，不被人接受，不被人在意，只独自一人生活的人生，真的会有人觉得满足吗？答案或许已无需多言。仲村理所当然的，在内心深处期望着他人的理解与陪伴。



“哪里会有人喜欢孤独，不过是不喜欢失望罢了”，村上春树在著作『挪威的森林』中透过绿子之口诉说的话语，不知道出了多少孤独者的心声。仲村对世界充满了失望，因此放弃了对他人的渴望。在她看来，自己所生活的世界，是充满臭虫的肮脏，丑恶的世界。自己与这样的世界格格不如，自己是生存在这个世界之中的其他人眼中的异类。是无论如何，都无法在这样的小镇之中找到所谓的“同类”的。

对于自己的这种心理，她以“变态”二字称呼。认为在这个世界之所生存着的另类的自己，完全称得上彻头彻尾的变态。而此时，她还只是一名小小的国中少女。

究竟是什么导致了仲村对世界和自己产生了如此偏执的看法？作者并没有给予以说明。只在访谈之中，以“不想硬加上父母离婚啊，家庭突变啊之类的明确理由”一句否定了家庭对于仲村的影响。因此，只有一种解释：仲村从未有过改变，仲村从一开始便是这个样子。仲村是生存在这个世界上的，唯一的“纯粹”。

因为纯粹，仲村不知该如何面对眼前的现实；因为纯粹，仲村不懂在班级中生存的法则；因为纯粹，仲村不理解该如何在这样的世界之中生存下去。因此，她恐惧着这个世界，她胆怯着这个世界，却有只能无可奈何的生存在这个给自己带来恐怖与胆怯的世界之中。所以，她将人视为臭虫，将小镇视为垃圾场，并将自己视为存在于这个世界之中的变态，以及，另一个世界之中的正常者。



在最终卷的最后，作者以女主为主视角重新回溯了仲村与春日相遇前后的故事。在仲村的眼里，世界的风景扭曲而压抑，身边充斥着恐怖的黑影。他们不时发出嘈杂的声音，吵闹得令人难以忍受。她生活在这样的世界之中，无法逃离，无处置身。只能尽量堵住心灵，沉浸在自己的世界之中。在这段简短的故事里，有一个令人难忘的细节：在老师公布成绩时，无论是去将台领试卷的路上，被老师责骂的过程中，亦或是对老师说出“闭嘴啦！你去吃屎吧”三句话的一瞬，她都一直保持着如孩子一般的呆呆的表情。这是作者的有意而为之，意在阐明仲村的纯粹以及对这个世界的不解。而在这一段故事里，唯一引起她的注意的，便是春日桌堂里著名『恶之花』的那本奇怪书籍。

那之后，仲村躲到了讲桌下。在她的身上，黑色的影子不断的入侵着。此时的她，恐惧着被改变，恐惧着被同化，恐惧着被迫抛弃自己的纯粹，成为嘈杂黑影中的一员。也就是在这个时候，春日出现在了他的面前，并捡起佐伯掉在地上的体



操服，贴在鼻子上吸气。那是变态才会做出的举动，是常人不会轻易做出的举动。那一刻，仲村在春日身上嗅到了一股熟悉的味道。她认为，这样的春日，是同样不会被世界所允许的，特殊而又纯粹的存在。于是，在她的眼里，春日褪去了黑色的影子，露出了本来的面容。

仲村念念不忘“春日高男”这一姓名。并体会到了从未体会到的希望与愉快。而在那之后，与春日的相遇，更是一口气摧毁了存在于她心灵

深处的恐惧。那一刻，想要将其拉入深渊的黑暗消失了，漫天飞舞的臭虫消失了，连自己的痛苦也瞬间消失了。被夕阳染得泛红的天空代替了曾经的阴暗，随风摇摆的草丛令人心情舒畅。远处，存在于一望无际天空下的连绵山峦，美丽得让人迟疑。在这样的世界里，仲村叫住了春日，眼睛透彻而明亮。

在她的眼里，春日的内心深处沉睡着与自己同样的灵魂，只要将他被世界所包裹的面具撕破，便能够成为自己的同类。如此一来，自己也便能够在不改变的情况下，于这个世界中继续生存下去。于是，仲村开始了自己的计划。而她计划的第一步，便是逼迫春日在自己喜欢的女孩子佐伯奈奈子做出一些变态的行为，从而令春日敢于剥下自己的面具，敢于以真面目视人。同时，她也希望从春日与佐伯的相处中，看清春日究竟是否愿意站在自己的身边。而春日在与其的相处之中，也确确实实的感受到了解放自己内心的快乐。

做出变态行为的春日，如仲村所料一般，察觉到了这个世界的本来面目。此时此刻的他，因为内心的压力，觉得这个小镇根本没有自己所能容身的地方。于是，他找到仲村，决心与她一起前往仲村所日夜思念的，“山的另一边”。而就在这个过程中，已经接受春日变态行为，且成为春日女友的佐伯，找到了途中休息的二人。

“其实那座城市本来就是一种象征。围绕城市的群山就是类似母亲的存在。那些山告诉你‘不用到外面的世界去哦’……佐伯就是那座城市、那些山的化身。”

——押见修造

在这部漫画之中，佐伯是名副其实的“乖乖女”。她不仅学习优秀，体育优秀，相貌优秀，





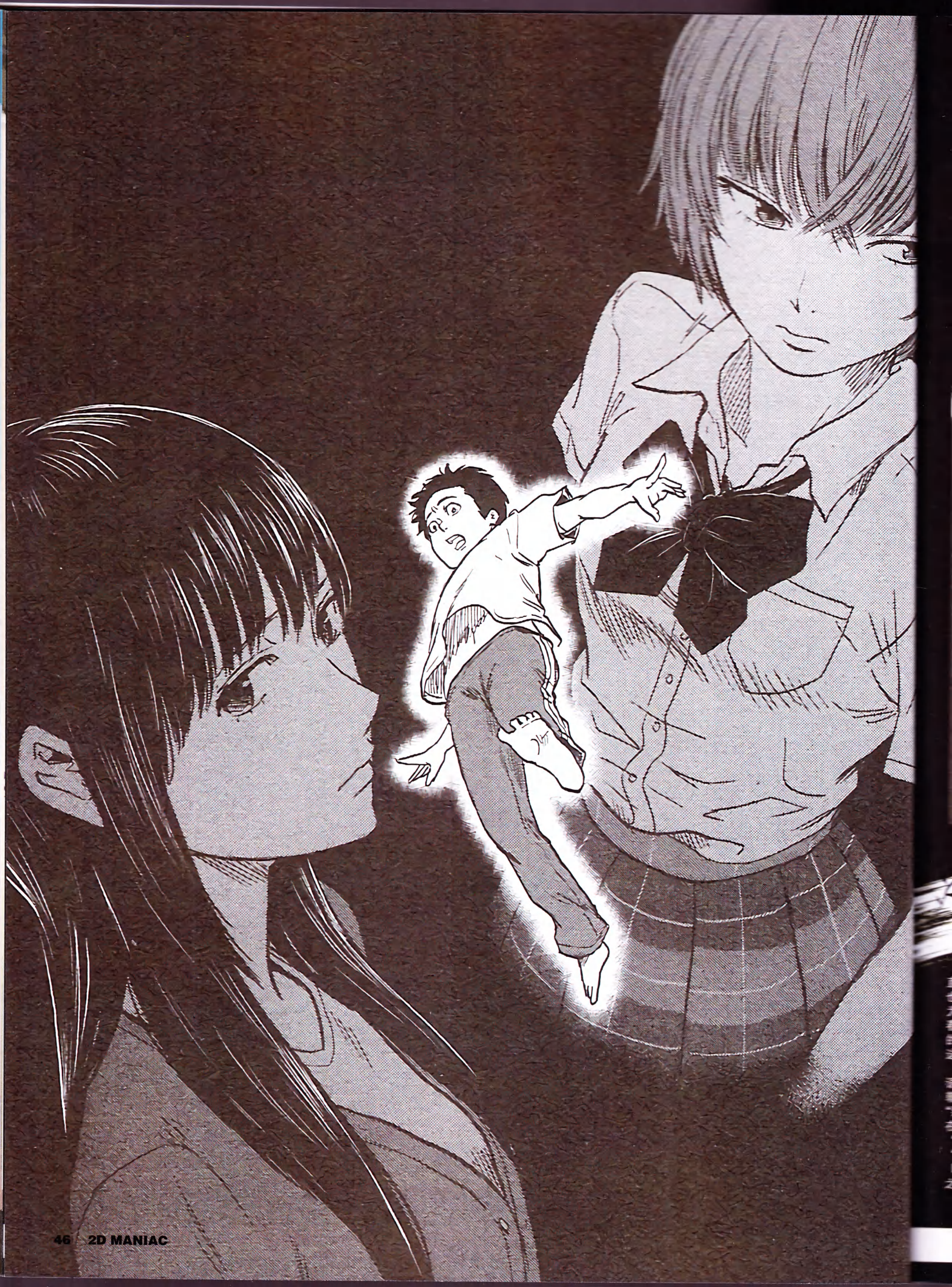


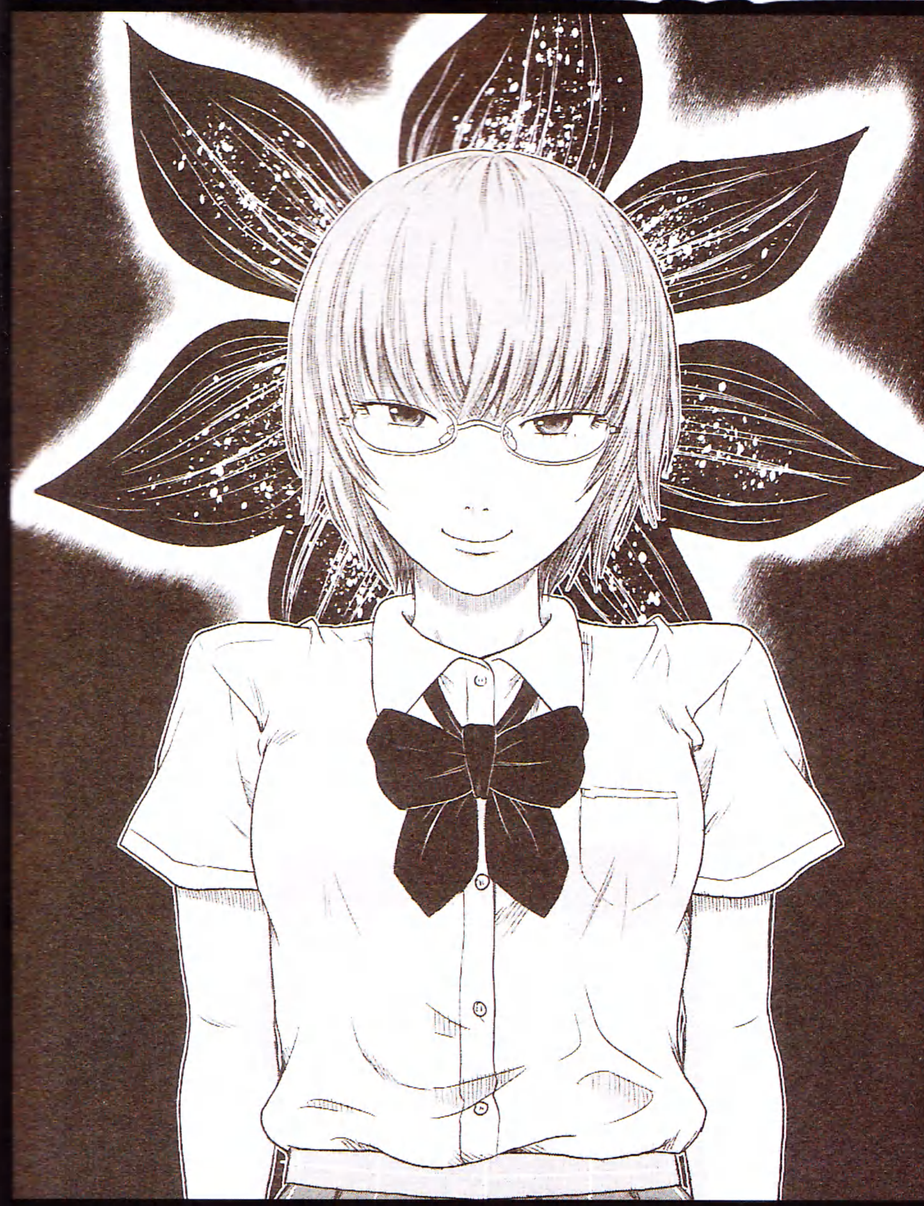


家境优秀，还拥有着极其强大的人格魅力，是名副其实的“乖乖女”，也是完美的为世界所塑造的存在。笔者喜欢以“偶像气质”来形容这名少女，或许正是因为她由内而外散发的，过于理想化的气质吧？因此，佐伯的存在，其实是为了告诉春日、仲村、以及正在阅读漫画的所有读者，其实只要接受被世界的改造，顺其自然的沉浸在芸芸众生的深渊之中，同样可以获得幸福的人生。

在这一刻，佐伯更像是一种诱惑。如温暖的棉被包裹春日惊慌不安的心灵，轻声耳语着“即使接受也没关系”。那是最大的诱惑，是来自是世界的，是能够将无数人吞噬于黑暗之中的，最完美的诱惑。

春日的犹豫理所当然的触怒了仲村，被抛弃，被孤立，被遗忘。此时的她又回忆起了曾经那些恐怖的感觉。毫无疑问，佐伯的出现破坏了翻越高山的计划，那是希望之后的绝望。于是，也就是在那一时刻，仲村第一次，也是最后一次的露出了哭泣的表情。而正是这唯一的一次，深深的震撼了春日。





恶之花

（恶魔在我的身边不听的蠢动；
如不可捉摸的空气，把我包围；
我把他吞下，顿感胸肺火烧，
使他充满了永不消逝的邪恶之歌）

在佐伯组织二人翻越山岭的过程中，手中一直拿着一本书。那是春日送给她的『恶之花』，也是贯穿整部漫画的，一本不得不提的书籍。因为这本书，春日觉得自己与众不同；因为这本书，春日保持了面具之下的纯粹；因为这本书，春日的命运与仲村和佐伯相连；因此，因为这本书，这个名为『恶之华』的故事，才得以开始。

『恶之华』漫画的中文译名，是该作品日语名"惡の華"的直译。而漫画中提到的，被天朝译为『恶之花』的法语诗集的日文译名同样为"惡の華"。在日本，"花"与"華"常常被混用。在语源上，"華"中包括"花"，指代所有草木。"花"则特指"牡丹"，"樱花"之类的植物。"華"与"花"的联系起源与中国。在『说文』，『尔雅·释草』中，便有"華，荣也"，"木谓之华，草谓之荣"这样的解释，而出自『乐府诗集·长歌行』的名句"焜黄华叶衰"中的"华叶"，其意便为"花与叶"。不仅如此，华英（指花），华胜（古代女子佩戴的花型饰品）等词语，皆将"华"比作"花"。因此，"恶之华"也好，"恶之花"也好，皆不影响其本意。而译者将"惡の華"漫画译为"恶之华"的做法，不知是出于在保留本意的同时将漫画与诗集加以区分的斟酌，还是单纯的直译，但确为在不弯曲作者本意的前提下所做出，恰到好处的翻译。因为这翻译，『恶之花』与『恶之华』这两部存在于不同领域的却经常被放到一起的作品，在国内得以方便的被区分。

在看到『恶之花』这个名字的时候，很多读者或许都会产生一个疑问，"恶之花"究竟是什么花，"恶"有为何会被称之为"花"呢？

"因为，它的本质是'美'。只是，它美到邪恶，美到令人发指！"

——『恶之花』中文译者，文爱艺

『恶之花』的作者波德莱尔在创作这部作品时，内心充满了苦闷。他从更高意义上理解犹豫，并得出了"美的典型中存在不幸"这一观点。于是，他观察存在于表面繁华的资本主义深处的肮脏与丑恶；他写被社会抛弃的穷人、盲人、妓女和女尸；他的诗里充满着丑陋而腐烂的文字。他剖析自己，他剖析世界，他剖析这个世上存在的一切丑恶。所以，他感受到了美，那是繁华世界所不存的美丽，是存在于臭气熏天的腐烂世界中的美丽，是这个世界上最纯粹的美丽。而也正是这一点，深深的影响了押见修造的创作。

20世纪80年代的法国，逐渐形成了打出象征主义旗号的作家队伍。象征主义是唯心主义的延伸，指艺术家通过超越真实的物质体验进行创作的创作主义。这种主义强调艺术家注重内在精神的东西，而不是所观察到的自然。波德莱尔是法国印象主义过度时期的代表，其作品对后世产生了极其深远的影响。笔者手中的『恶之花』诗集中，就放入了大量象征主义画家的作品。这其中，便包括曾经为诗集『恶之花』画插画的著名象征主义画家奥迪龙·雷东。而『恶之华』中出现的，转动着眼球的黑色花朵，也是押见修造重新诠释他的作品后绘制的。

于是，这幅画，出现在了作品中『恶之花』诗集的封面上，出现在了仲村的身上，出现在了山的那一边，出现在了无边旷野之上。作者虽没有用大量的篇幅描绘这朵花，但这朵花却拥有着令人难以忘怀的神秘力量。它通体漆黑，扭曲摇曳的身姿宛如生自地狱生长而出的邪恶之花，却又慵懒优雅，散发着一旦领略便难以抗拒的迷人美丽。

波德莱尔所存在的时代，是快速膨胀的工业文明使得人们渐失精神文化的时代；是表面光鲜亮丽，内在却肮脏腐烂的时代；是污浊而空虚的时代。生存在这样的时代的波德莱尔，剖析自己，剖析社会，剖析一切看似美好的事物。于是，他以蛆虫比喻世界，以尸骸讽刺世界，以腐烂挖苦世界。于是，他将欲望融入文字，将肮脏跃然纸上，只为在这散发恶臭的世界之中，创造一丝清新。他不是田园诗人，却比田园诗人更加安慰人心；他不是浪漫主义，却浪漫得让人落泪。他厌恶这个世界，他渴望被人理解，他痛苦着自己的人生。

日本著名作家芥川龙之介在自己的自述文章『一个傻子的一生』中，曾以"人生不如一行波德莱尔"感慨波德莱尔作品中的真实。在他看来，人生大多浑浑噩噩，盲目从众，不知生命的意义。而这，或许也正是押见修造在『恶之花』中所感悟到的东西。那朵拥有眼睛的黑色花朵，是他感



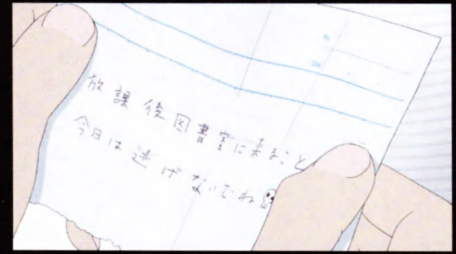
悟的具象化。这朵花是每个人心中的纯粹，是仲村心中上开的花朵，也是逐渐在春日内心深处盛开的花朵。它最初出现在书籍上，之后是缠绕在仲村的身上，而在跨越高山失败后，它终于出现在了春日的梦中。

春日曾恐惧着，春日曾憎恨着，春日曾拼命的想要逃避着。但最终，他还是注意到了这多花的美丽。于是，他渴望靠近，渴望拥有，渴望守护在这朵花的身边。于是，他选择了仲村，因为，他感受到了，在仲村的内心深处，那朵花正茂盛的绽放着。

春日是作者塑造的纯白角色。他虽然受到父亲的影响喜爱文学作品，但他并不懂这些文学作品的真正内涵。这正如作者国中时代觉得『恶之花』“散发出来的可疑，令人挂心，稍嫌淫秽，不过又有种格调很高的感觉。我只觉得‘阅读这本书的我真帅’。”这是国中生少年都会出现的，被称为“中二病”的心理。所以，当春日被人说成“普通”时，他便会从某个地方掏出『恶之花』，说自己和你们这些庸俗的家伙不同。至于家中摆着波德莱尔的照片，更是他中二的体现。尽管看上去普通，春日却在内心深处渴望着与众不同。此时的他，还没有被世界变得麻木，盲目。仲村注意到了这样的他，如同波德莱尔注意到了腐烂世界的美丽一样。

笔者总是在幻想，如果仲村在发现春日之后，放弃前往山的那一边会怎样？或许，她们会建立起与世隔绝的围墙，互相依偎着慢慢成长。然后，她们会长大成人，会开始在这个世界中缓慢而艰难的寻找彼此的容身之所……每到这里，笔者的双手都会不觉的颤抖，并在少许后，发出长而深





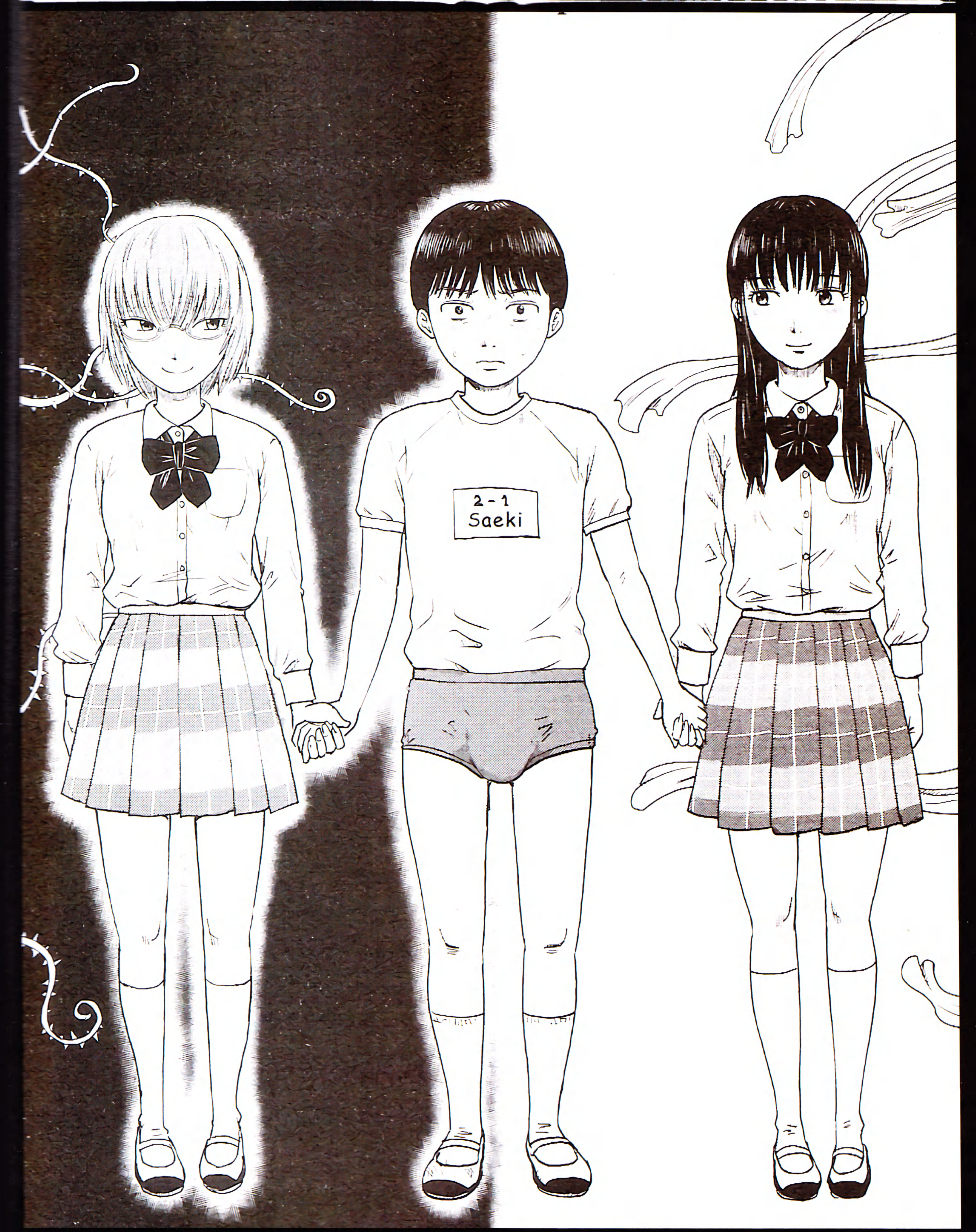


沉的感叹——如果不改变，这个世界，哪有她们的容身之所啊！

所以，若她们想要生存，反抗便是不得不为之的事情。对于仲村而言，山的那边是一种虚幻的存在。如同年少时所期望的远方一样。没人知道远方是哪里，每个人心中都有着属于自己的远方。对于仲村而言，远方在山的另一边，那是她的希望之所在，是她一直以来的寄托。她想要逃离这小镇，她渴望前往另一个世界。但是，她向往那里。同时也恐惧那里。她不知道那里究竟存在着什么。甚至不知道自己向往那里的原因。她只怕一旦了解山的那一边的真相，连自己的最后希望也会跟着崩坍。

之后，她遇到了春日，她体会到了从未感受过的希望。此时的她，对山的那一边产生了前所未有的渴望。她想要出发，想要翻越。或许，在她的潜意识里，若能有人陪伴自己前往山的那一边，就一定能看到崭新的世界。所以，在与春日手牵手回家之后，她决定与春日一同前往。

但是，佐伯出现了，她诱发了春日的犹豫与崩溃。也导致了仲村的愤怒与失望。而在这之后，仲村意识到，山的那一边，是过不去的。


2-1
Saeki







叛逆

（可怜的天使，
你脱口而出的声音在回荡：
这世上，一切都不可靠）

如果说，要将这部作品的初中阶段一分为二成两个阶段，那么，翻越高山无疑是最佳的分割点。在这一点上，仲村感受到了无可奈何，佐伯遭受到了打击，而春日，则终于触摸到了仲村一直沉浸着的世界。从山上回来后，春日失去了迷茫，并感受到了前所未有的孤独。那是过去的他从未感受过的绝望深海，是自己与为世界所抛弃的无尽黑暗。也正是此时此刻，他的脑海之中出现了荒野，出现了仲村，出现了随风飞舞的“恶之花”。那是他的梦境，是清醒时所经历的事件在脑海中具象化的产物，是自己内心的真实告白。他再一次看到了仲村的眼泪，那是自那一瞬间起挥之不去的，美丽的阴霾。于是，突然惊醒的他，发出了“仲村就只有一个人，要怎么活下去”的疑问。那一刻，他借由自己的痛苦，感受到了仲村更加浓郁的痛苦。他认为仲村不能没有自己，正如在潜意识里，自己已不能没有仲村一样。然而，此时此刻，仲村却因为登山的失败而渐渐陷入了沉思。

“山的那一边是过不去的”。这是仲村在登山失败之后的感想，也是她拒绝春日的理由。回归日常的她，变回了曾经的沉默，且更加暴躁。于是，不知如何是好的春日，向她许下了“在这座小镇中找到山的另一边”的诺言。

这时的春日，想起了和仲村所度过的种种生活，想起了自己那变态而又畅快的经历。此时的他，已经将自己视为了真正的变态，并认为只有这样才能够呆在仲村的身边。所以，他偷女孩子的内裤，他建造只属于二人的变态小屋，他计划在庆典上大闹一场。他相信，只要这样做，就一定能在这个小镇中建造出“山的另一边的世界”，并从此一直陪伴在仲村身边。

他的所作所为是正确的吗？答案是否定的。仲村通过让他做出变态的行为撕下了固定在他脸上的厚实面具，他的变态行为却只是在尽可能的为仲村营造一个终将会破灭的虚幻，并不存在真正的意义。

尽管如此，仲村还是选择了暂时性的相信。那个小屋虽然破烂不堪，却是她在这个世界上第一次拥有的“容身之所”。那之后的一天晚上，仲村悄悄的从家中偷出一罐啤酒，等待着和春日一起饮用。那一晚，她们二人一边讨论着袭击庆典的计划，一边嬉笑着打闹。因为酒精的作用，仲村丢掉了曾经的理性，宛如孩子一般的向春日撒娇，表情也更加的丰富动人。看到这一切的春日，在得到了前所未有的满足感的同时，决心要和她



一直走下去。

如果没有意外，他们可能会就这样满足很长一段时间。但是，知晓一切，被二人所作所为几乎逼得崩溃的佐伯，再一次的出现并破坏了仲村的幻想。看着被烧毁的容身之所和强行与春日发生性关系的佐伯，仲村从长久以来的幻想之中，真正的清醒了过来。

“根本就没有另一边。”那是在翻越山峦失败后，一直飘荡在仲村脑海中的话语。她不愿去相信，不想去相信，更无法去相信“这个世界上根本没有属于自己的容身之所”这一事实。她对世界抱有希望，对春日抱有希望，对自己也抱有希望。直到，她看到被佐伯摧毁的一切。在那一刻，连想要麻痹自己的幻想都被世界所毁灭，剩下的，只有从远处刮过的冰冷晚风。那之后，仲村向春日询问二人所前进之路的终点，说着“只有一片死寂”，“我不想死”之类的话，消失在了春日的视野之中。

回到家里，被关在家中的春日反复思索自己的所作所为，询问究竟什么才是正确。而就在他不知该如何是好的时候，仲村再一次出现在了他的面前，拯救了此时此刻的他。





“一直以来只会大喊大叫．．．在我下面的那个变态。总是用我听不懂的话语，对我大喊大叫。春日，那声音从你身上反弹回来，我终于听懂了那呐喊的声音，在说些什么。我听见了！让我出去！”



关于那究竟是从何而来的声音，作者并没有给予读者以明确的解释。因为，在作者看来，那是一种只可意会，不可言传的感觉，是每个人心中都存在的，却又不一定能够发觉的东西。若一定要给那东西命名的话，或许“恶之花”三个字再适合不过。仲村透过春日，终于听清了它所诉说的话语。只是这话语过于残酷，使人不愿去接受。因为，那并没“永远也到不了”，的无奈，而是“自始至终便不存在”的，深深的绝望。

“死亡”，这是仲村最终的选择。

“陪伴”，这是春日做出的决定。

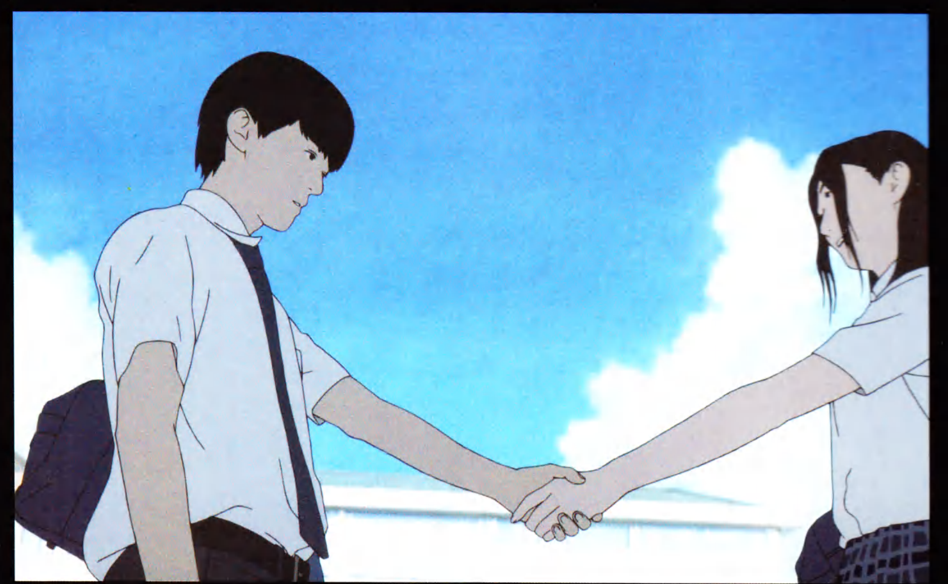
他们二人，在反抗世界而不能，寻找前路而无果之后，终于察觉到了名为现实的残酷。这份残酷，不是身而为人的二人能够改变得了的，若想反抗，若不想服从，唯有走向死亡。

在决定自杀的夜晚，二人手牵手站立于祭典的高台之上，一边淋着汽油，一边嘲笑着在高台之下躁动不已的“臭虫”。在沉浸在黑夜之中的山的另一端，恶之花睁开了巨大的眼球，注视着遥远祭典上发生的一切。而也就是在这个时候，仲村抛下了春日，决定一个人赴死。因为，在最后的最后，她感觉到了春日的颤抖，她接受了“春日与自己不同”的现实。

最后，仲村被父亲扑倒，祭典迎来了结束。那遥远的恶之花，也静静的闭上了自己的双眼。举办祭典的广场上人流涌动，只有二人呆呆的望着那看不到尽头的黑夜。







如果阅读过押见修造的作品，就会发现，这个男人是不折不扣的短发控。逐渐成为长发的仲村，已经足以称得上“翻天覆地”的变化。最后交谈的位置被安排在了海边，望着将周而复始的日出日落称为“美丽”的仲村，春日的内心躁动不已。他拼命的袭向仲村，一边大喊自己的痛苦，一边询问仲村抛弃自己的理由。渐渐的二人，二人扭打在了一起，并拉上了前来劝架的长磐。那之后，他们三人在海边欢乐的翻滚，知道将海水染成金黄的太阳完全的沉浸于海中。

“成为普通人吧。”在这万籁俱寂的傍晚，仲村轻轻的说到。

那句话，仿佛青春结束的预告，凄美而无奈。而在那句话之后，所有人都仿佛接受了眼前的世界，平凡而普通的生活着。春日和长磐结婚，仲村微笑着接纳了父亲，佐伯则与初中的好友迎来了重逢。在春日的梦中，曾经恐惧的黑暗已经消失，取而代之的，是长满花朵的无边旷野。只是，在这旷野的深处，黑色的巨大花朵，依然在随风摇曳。那是春日曾一直追求的，是世间最纯粹的美丽之花。最后，春日梦到了都市，梦到了街道，梦到了依旧留着短发的，来到了山的另一边的仲村佐和。



重逢

（因为我将陶醉在这快乐之中，
凭我的意志找回春天，
从我的新房里拉出一轮红日，
用思想之火温暖世界。）

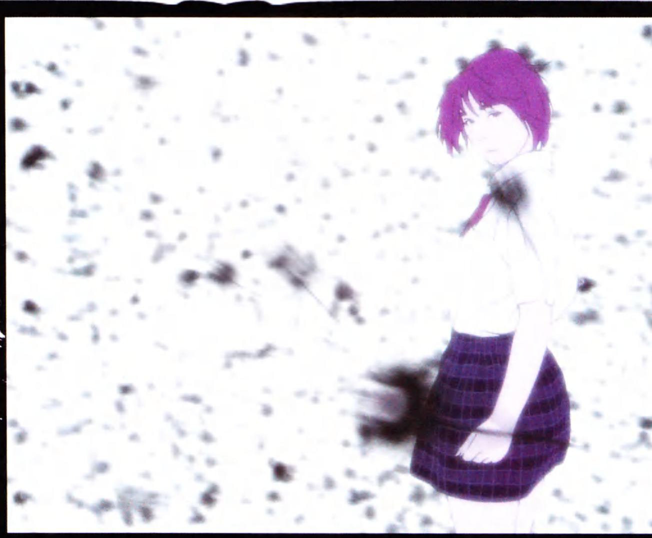
每当遇到难以解决的问题时，最简单的方式莫过于逃避。所以，对春日所做所谓无可奈何的父母，只得带着春日一起前往崭新的环境，在躲开知情人士的同时，希望他能因此而改变。于是，春日来到了新的城市，新的学校，并结实了新的同学。此时的他，因自己在自杀事件中的胆怯而痛苦，渐渐变回了遇见仲村之前的模样。唯一不同的是，他的身上，已不再随身携带那本名为『恶之花』的诗集。

不过，命运并没有因此而抛弃他，于是，在漫长而无聊的高中生活中，他结识了与仲村有些相似的长磐。此时的他，仿佛变了一个人一样，大胆的接近长磐，甚至不惜当着其哪有的面抢走长磐。他急切的想要开始全新的生活，他急切的想要忘记那种永远也追求不到的感觉，他急切的想要忘记被仲村抛弃的痛苦。

但是，人生不可能只是逃避。无论如何，故事都是需要一个完美的结局的。春日因为爷爷的去世，回到了阔别已久的小镇。在这里，曾经发生的一切依然历历在目，他再次感受到了那已经淡忘的痛苦。

“这个小镇，究竟是什么？”，春日依然不解。于是，他决定去寻找仲村。他觉得只要见到仲村，就一定能得到某些东西。于是，他凭借从初中同学身上得来的消息，与长磐一起来到了仲村如今生活的地方，而在那里，他看到了，开始与母亲生活的，长出长发的仲村。





执念

（远远地走了！晚了！也许是永诀！
我不知你何往，你不知我何去，
我可能爱上你，啊你该知悉。）

每个人都有这样的时光。在那个时光里，自己柔弱而天真。虽然受到父母老师的管教，依然随着性子尽量自由的生活着。遇到喜欢的事情就笑，遇到讨厌的事情就哭。总是很天真的说和谁是好朋友，偶尔会很冷漠的说不想和那个家伙游戏。不虚伪，不做作，不为了迎合他人而戴上伪装者的面具。一双眼睛纯真而透亮的望着无边的远方，用小巧童稚的嘴巴诉说着异想天开的话语。

那是名为“小时候”的时光，是只要过去就不再复返的时光。在那段时光之后，为了能够生活下去，人们制造起了属于自己的面具，并渐渐遗忘了属于那个时候的记忆。时光荏苒，不多时候，甚至已经成为了那个曾经的自己所讨厌的存在。

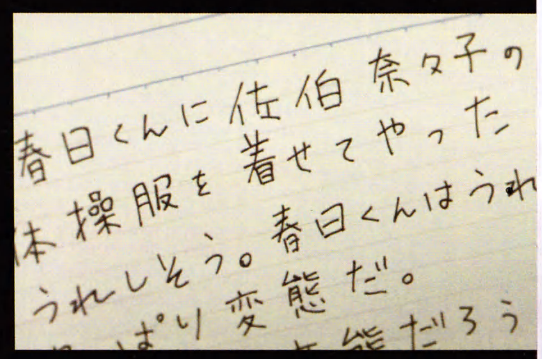
或许，所谓人生，是不停的改变，不停的被改变。而所谓按照本心的生活，从一开始就是不可能的事情。小镇包围了仲村和春日，令二人在其中挣扎，在其中沉沦。忘记内心深处所期望着的东西。渐渐融入到这个小镇的生活之中，渐渐忘掉来自内心深处的互换，最后，如佐伯一般，圆滑得泯然众人。

尽管如此，逐渐长大的春日依然念念不忘少年时代的种种。所谓过去，所谓追求，所谓故事，一旦真正的发生过，哪怕当时的所作所为徒劳无功，也一定会渐渐融入到自己的人生之中，给予自己生活的信念。更何况，那段经历，虽然结局悲伤得令人失望，但那如烟火绽放一般的瞬间，只要回忆到，一定能够再次让自己得到某种慰藉。



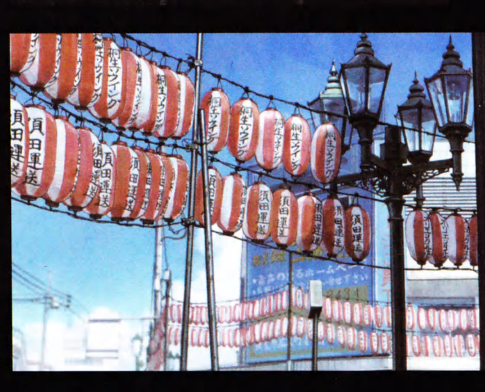
于是，成年之后的春日不住的幻想，若仲村没有接受现实，没有被现实所改变，现在的她，会是怎样的磨样？或许依旧留着短短的头发，眼中充满了纯洁的光芒？她走在喧闹的大街之上，身边穿梭着形色各异的行人。她与大街和行人格格不入，如同偶然降生于世的坠落天使。

在作品的最后，作者押见修造留下了一个疑问。“若这个故事由你来书写，会是怎样的发展？”这种做法，究竟是出于他对世人的好奇，对自己所创作故事感到不满的有意而为之？还是单纯的希望以此来表达对这段故事的留恋。亦或是其他别的什么。但在这其中，有一件事是毋庸置疑的。**每个人的灵魂深处，“恶之花”都曾经绽放过。**












“爆炸”的希望
我们的“梦”
Bang Dream!
■文/华语第一邦邦人■责编/稗田■美编/三白
Roland



从作者名可以看出，我写这篇文或多或少存在布教的成分。

但是更重要的是，我希望大家知道我所喜欢的 Bang Dream 到底是什么或者说，Bang Dream 不为人知真实的一面。

“全世界都是偶像厨！只有我不是！”

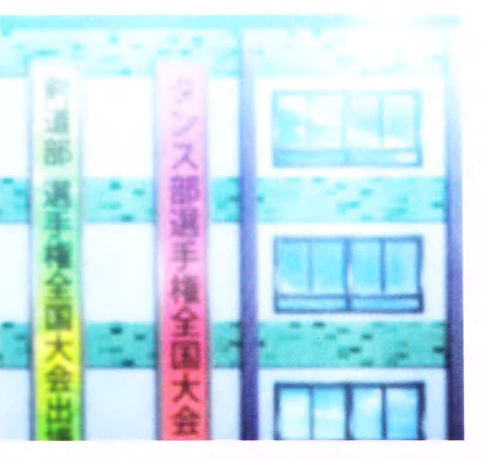
在去年年底的时候，木谷社长已经预言了偶像热潮将在今年结束。虽然 2 次元里『Idol Master』 跟『LOVE LIVE ！』系列依然红火，但是 3 次元领域内就连 AKB48，早安少女，SMAP，岚等这样的偶像团体也都在走下坡路。CD 跟握手卷等传统的营销方式，也很难达到令人满意的成果。就其原因 ，可以总结为一下几点：市场饱和，供过于求；产品同质化严重，观众审美疲劳；偶像的职业水平下降，道德操守底线不保。演艺圈在寻求新的增长点，而在木谷社长看来，这个增长点将会落在“乐队”之上。“要让本来就存在的女子乐队，这谁都还没有涉足的领域在我手上发光发热起来！”对于木谷社长本人来说 Bang Dream 这个企划可以说是他 20 年来的集大成。Bang dream 实际上展现的是一种二次元企划走进三次元的新方式。事实上武士道在这个企划上花的功夫是我们所无法想象的。

木谷社长是个实干派，他这么说了，就这么做了，他做的事，就是我今天要（布教）讲的 Bang Dream。



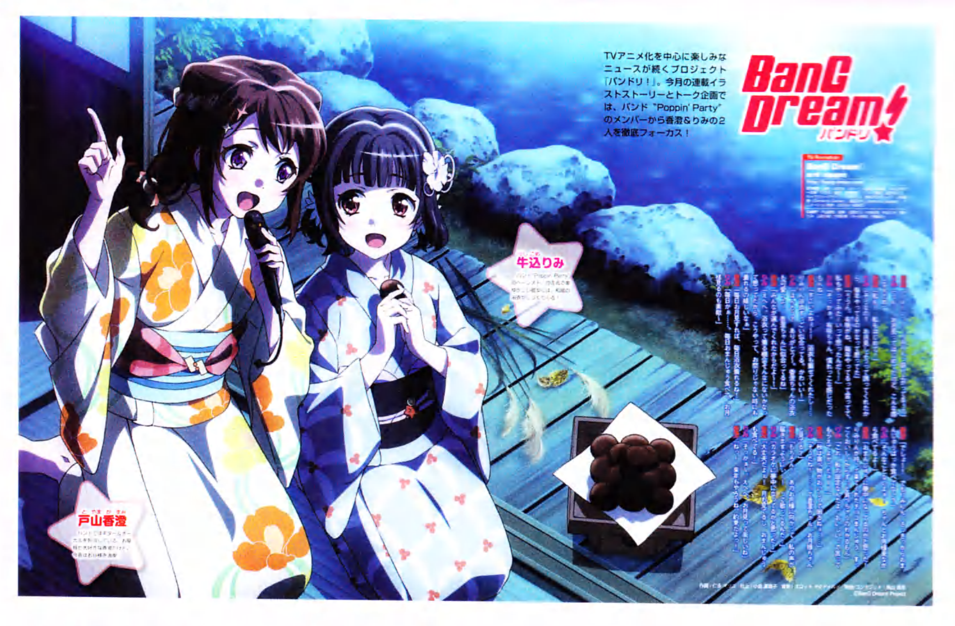
在开始之前我们需要进行一些知识的储备。关于现在我们所喜爱的 ACG 音乐圈这个细分市场里正在发生什么事，这个命题要讲开去这篇文章是不够用的，所以我们只把关注点放在音乐团体这个范畴内。基本上有两种形式：





一种是偶像团体。以 IM@S、μ's、Aquaours 为代表的让声优扮演担当角色来进行音乐活动的形式，这种形式首先是确立一个团体，然后把这个团体的影响力辐射到周边的产品上去。这种形式他有好处在于她有很强的连带效应，团体如果搞得好宣传如果到位，那么其相关的一系列产品就会天然的受惠，因为她对于受众来说有渗透性：当你接受了一个偶像团体之后，你会很自然的想要去了解更多关于她们的一切，那么必然的就会接触到更多她们的周边产品，并且成为她们的俘虏。我身边的例子就是凡是挺拉拉的歌，或者看拉拉的片入坑的拉拉人，后来无一例外的都玩起了拉拉的手游。但是反过来这个团体如果出了问题，就会导致一系列的连锁反应。时间关系这里我就不举例了，拉拉人心里都懂。而且偶像团体现

Bang ☆ Dream



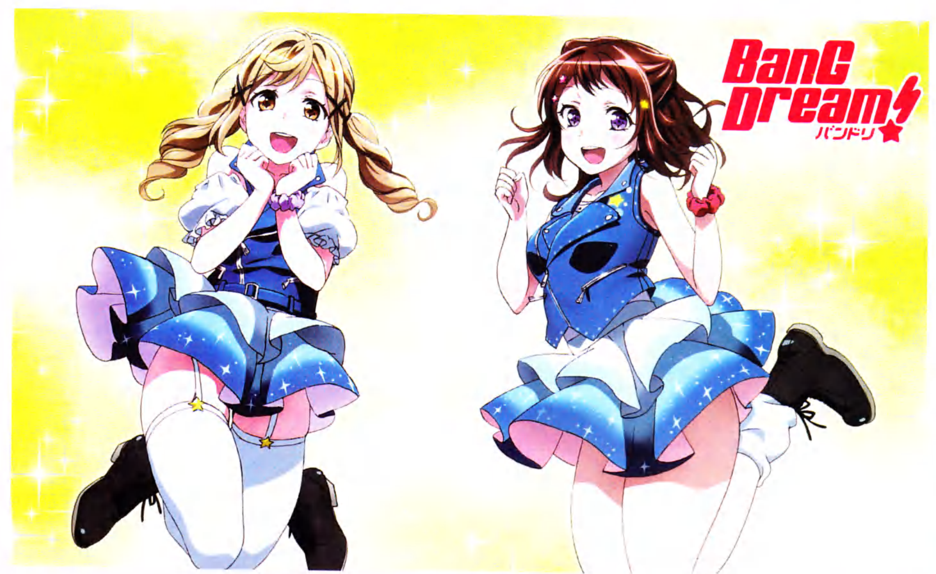
在同质化是越来越严重，不同企划之间，相同定位，相同样貌的角色比比皆是。歌曲编舞各种熟悉的既视感。导致偶像团体更新换代速度加快，并且成员规模是越来越大，以 IM@S 为例，765 计划从家用机时代 AC 版的 10 人，13 人，到现在手游启动 39 计划，成长为总共 52 人的大团体；灰姑娘就更加不用说，mobage 时代灰姑娘的成员初始成员就已经上百人，到现在 CGSS 时代更是突破 200 大关。扩大成员规模用意很明确，就是为了希望增加稀有属性的角色，来吸引或者留住粉丝们的心，然而结果往往是事倍工半。角色一多，那么在每个角色身上的着墨就必然不平均，那么得不到足够关注的角色就必然边缘化，虽然通过组合可以缓解这种情况，但由于资源有限必然聚光灯还是会更多的打到那些热门角色的身上。虽然看起来阵容庞大，实际上起作用的却只有几个关键角色。

另一种是限定组合，这是以某个作品为前提，把里面的角色的担当声优抽出来组成团体，进行音乐活动的形式。 这种形式首先要有一个成熟的作品，然后围绕这个作品产生的一个或者多个团体，比较有名的如 MACROSS7 的 Fire Bomber，凉宫春日的忧郁里 SOS 团，轻音的樱高轻音部等。跟偶像团体比起来，这种形式对于角色的内涵可以有更多的挖掘，具有更好的亲和力。她们在一段期间内 其存在感甚至可以超越一般的偶像团体，而且往往能够打穿二次元跟三次元的界限，把影响力辐射到一般人当中去，成为一种社会现象。 我对这种形式感受很深，尤其是轻音，那简直就是我的青春“樱高轻音部后援会”这是我之前混论坛曾经用过的一个笔名，这个笔名发表过的几篇文章可以很好的说明这个问题，有兴趣的人可以搜一下，现在可以讲当时我处于一种短期内狂热的症状。而且陷入这个症状的还不止我一个，有一些平时不怎么看动画的朋友在那段时期都学会了看轻音的实况，这个话题扯远了。这种形式的问题也很突出，她的成功依赖于作品本身的成功，所以必然受到作为基础的作品的直接或者间接的影响。最明显的就是作品完结之后组合的自然消灭。SOS 团也好轻音部也好，曾经红极一时，现在却……哎。而且这种形式对周边带动能力有限。 因为受众接受的首先是作品，从作品到角色之间有一个认识转变的过程，这个过程直接就会出现出现受众的流失情况，而且随着作品本身的下火流失情况会越来越严重。时间关系这里也不举例子了，上面提到的“樱高轻音部后援会”的文章中也有提及到，有兴趣的人 (ry。



而 bang dream 不同于她们之处就在于它使用了不同于常规的第三种形式，就是声优乐队。声优和乐队这分别是两个名词，可当她们放在一起的时候可不是产生一个新名词那么简单。

她代表一种新的思路新的尝试以及新的信仰，为什么这么说呢? 我们讲到上面两种形式她遇到的问题，其实归结起来就是因为她们根本的性质是在于娱乐性，在于服务粉丝所导致的。娱乐性是必须，但把这个作为主要对象来做就容易受到许多外围因素的干扰，比如说粉丝口味的改变，关联作品的兴衰，演员基本素养的问题等等。可以说这个也是业界目前面临问题的痛点所在，而声优乐队她本质是在于音乐性，做好音乐，做有内涵的音乐是 bang dream 这个企划的工作重心，“一起来演奏音乐（羁绊）”是这个企划的口号，那么她就不容易



受到外围因素的干扰，而且而且以声优现场演奏乐器为新卖点 这个行为本身就具有一种天然的艺术吸引力。所以同样是以音乐为平台，声优乐队这个形式具有更好的圈粉能力，更持久的生命周期。更长远的发展期望。这就是 bang dream 这个企划的核心竞争力所在。可能我单纯这么讲有些还是不能接受，那么接下来我们就来仔细的说明一下 bang dream 这个企划的几个方面的特点，相信大家就会对我现在说的话有更加深刻的理解。



对于很多人来说可能今年才刚刚接触到 Bang Dream，但是严格讲起来 Bang Dream 这个企划并不是今年才有的。

最早出现 Bang Dream 这个名字是在武士道自己旗下每月 10 号发行的杂志『月刊武士道』上面连载的漫画『Bang Dream 星之鼓动』。第一话刊登于 2015 年 2 月号，这个时间后面还会写到现在记一下。原作是中村航（作画石田彩）这个名字虽然不及西尾维新，森见登美彦一般响亮，在现在的日本文学界也算是小负盛名的现代作家。其作品『Rirekisho』曾获得第 39 回文艺奖嘉奖。作风以贴近现实，感人至深而著称。中村航笔下的 Bang Dream 故事以香澄为主视点，围绕 popin' party5 人从相识到结成乐队来展开，我有自信说自己是华语第一邦邦人也是因为这个作品，本作至今未书籍化，所以只有坚持买『月刊武士道』的读者才能接触到。本来买『月刊武士道』只是为了附送的 PR 卡的我，在接触到本作之后，被剧中香澄想要改变，想要寻找让自己心动的东西的感情所打动，为了看连载而养成每月必买一本『月刊武士道』的习惯，坚持至今。后来以这个漫画连载为基础，开始在电击 G'S MAGAZINE 上开始短篇小说连载。一共 6 回，就是后来出版的小说版 Bang Dream。要说小说版 Bang Dream，那还真是两三句话说不完（而且本作也没有人做汉化），我只能说光看日本亚马逊下面的评论就能让人有购买的冲动。（KINDLE 版本人已经购买，请组织放心。）之后是漫画版的 Bang Dream，漫画版还是连载于『月刊武士道』，设定上跟小说版有些出入，更加接近现在我们看到的样子。至于为什么会有这样的改变，我后面还会讲到，这里容许我买个关子。

从漫画到小说，中村老师积极的参与其中，并且带给我们一次又一次感动的体验。中村老师跟 Bang Dream 的关系不止于此。现在好评配信中的 Bang Dream girls bang party。主线剧情，乐队故事，活动故事，以及某些原创曲



的歌词，都是出自中村老师的手笔。可以说由于老师的参与 Bang Dream 这个企划在角色内涵上以及世界观设定上得到了很大的提升。因为中村老师对于年轻人们的心态的捕捉有独特的见解，会有疑惑，会有失落，会有悲伤，但是只要伙伴在身边，只要心中有希望，信念跟音乐，就能转变成希望，跟奇迹的明天。这正是青春的真实体验。

可以说，Bang Dream 的故事，就是一群年轻乐手的青春故事。



说到讲故事，除了上面提到的漫画，小说，不得不提还有一个媒体形式，就是动画。动画版 Bang Dream 第一季已经播放完毕多时，可以算是毁誉参半。对动画版的评价先放一边。我们先来认识一下动画版 Bang Dream 到底是讲了一个什么故事。

刚刚升到高中的户山香澄，一直想要寻找让自己心动的事情。机缘巧合之下接触到了传奇的星型吉他 RANDOM STAR 让她心动不已，从此对音乐产生兴趣，然后由于某件事，她听到了 Glitter*Green 的现场演奏，萌生了自己组一个乐队的念头，然后就是四处的寻找队友，这就是 popin' party 传说的开始。整个动画版就是围绕 popin' party5 位成员从彼此不了解到相识到成为密不可分的关系（意味深）来展开的。期间也会有挫折，也会有迷惘，也会受到打击。但是雨过天晴之后，她们还是会回到舞台上，演奏属于她们的乐章。

一句话：动画版 Bang Dream 是成功的，但是动画版也产生了严重的问题，让大家不能很好的认识到企划的本质。

首先讲成功。销量上没有干过素晴之类的



先不说，必须承认动画版 Bang Dream 起到了很好的的宣传作用，提高了 Bang Dream 这个企划作品的曝光率。进而提升了这个 IP 的含金量。根据某个网站的调查结果来看，在 2016 年 12 月时，Bang Dream 的期待度在 1 月番中排在前 3 位。理由之一就是那精美的 PV，这在动画本篇也得以延续，无论是 2D 的日常部分还是 3D 的 LIVE 部分以及 3D 跟 2D 的切换，3D 动作不生硬，2D 作画不掉帧，3D 跟 2D 切换不突兀。这三句话是我给动画版 Bang Dream 作画方面的评价。可以说这在 2017 年的新番中来说水平也是相当高。

动画版在视听上给观众带来的的冲击是绝大的，说完视觉就到听觉，必须提的就是是音乐层面，动画版 Bang Dream 的音乐延续了 Bang Dream 这个企划的风格，继续交给 Elements Garden 负 责。Elements Garden 是什么人？ 说起他们的来头可就厉害了，这个团体每一个成员手上都有很多名曲，而且精通各种乐器，在业界可以说是无人不知无人不晓，这里的业界指的是音乐界。比较为大众所知的有：ETERNAL BLAZE，原唱水樹奈奈；深愛，原唱水樹奈奈；革命デュアリズム，原唱水樹奈々 ×T.M.Revolution……怎么都有水树啊？是的，水树的不少曲子，就是出自这个团体的手笔。还有茅原実里唱的境界的彼方，新田恵海唱的探求 Dreaming 等很多耳熟能详的新番里出现的 OPED 及插曲都是他们的作品。Bang Dream 这个企划的所有歌曲的作词编曲跟配器基本都是由这个团体负责。我曾经成功的拉一个非宅的好友进坑，只靠让他听一首“献给刚刚开始跑动的你”。这个组做的曲子，不仅好听好记，更加重要的是旋律丰富，每一个乐器的声部都在歌曲中找得到自己的位置，尤其是和弦的应用可以说是恰到好处。使得每一首都很耐听且具有感染力。

讲完好话要讲点难听的了。我现在需要先花那么大的篇幅来说明，这本身就是动画版的过错。如果能够跟其他的偶像番划清界线的话，其实根本就不会有这些问题。毕竟我前面就说了 Bang Dream 不是偶像企划，popin’party 也不是偶像团体。会产生这个问题我觉得是因为动画版采用了跟偶像番相似的叙事方式：每个角色给单独的担当回，然后来个总体呈现。前 8 话因为是要组人，会给单独的担当回也可以理解，可之后的发展简直就有点不可理喻了。



为什么要让香澄一个人承担失败的责任？还让她短暂失声，讲道理这根本不像香澄。我想大部分人对动画的不满也是在这里。这不仅模糊了香澄这个角色的定位，还让 popin’party 这个团体的整体性没有很好的表现出来。进而影响了观众对音乐的理解，可以说有功有过 Bang Dream 特有的音乐性没有足够的表现出来。周围有很多人表示看完动画之后也不懂为什么 popin party 会是这样的曲风。就当成一般的偶像片看了，我觉得这是比较要命的。其实动画版应该用接近轻音的方式来处理会比较合适，就是说不需要单独的意识到特定的独立角色，而是尽可能的去做 5 个人的整体呈现，这点其实手游里就做的很好，不知道为什么一到动画就会出岔子。

我本期待的是一个超越樱高轻音部的存在的诞生，但是很可惜的是动画版 Bang Dream 没有能够达成梦想。但『轻音』没有能做到的事情，通过『Bang Dream』正在变成现实，动画化正是实现这一目标的第一步。







刚才我们讲到了动画版 Bang Dream，不知道大家还记不记得除了 popin’party 里面还出现了一个乐队的名字，不记得也没关系我们来简单回顾一下：刚刚升到高中的户山香澄，一直想要寻找让自己心动的事情。机缘巧合之下接触到了传奇的星型吉他 RANDOM STAR 让她心动不已，从此对音乐产生兴趣，然后由于某件事，她听到了 Glitter*Green 的现场演奏——对就是这里，Glitter*Green。

Glitter*Green 是动画版 Bang Dream 里第一个出现的乐队，也是首次出现的原创乐队。里面的四位只要熟悉武士道作品的各位相信一定不会陌生（侦探歌剧 ... 接下来你懂得）。当然我不是三森信者，什么森森森最棒之类的我是不会说的。单从动画的情况我们来分析一下。

Glitter*Green 的首次出现是在第一话的最后，香澄遇到有咲，得到她的允许可以碰吉他之后，萌生了想要弹一下的想法，跑出去找可以弹吉他的 live house，刚好这时 Glitter*Green 要开始演奏，“那就看看吧。”香澄没想太多就走到观众席，有咲虽然有些微词，到底还是拗不过，便跟着进去了。台上的ゆり开口就是“游玩的准备已经做好了吗”，紧接着台下欢呼不止的 CALL 声，镜头切回台上，演奏已经开始，一曲 Don’t be afraid。跳动的音符，行云流水般的演奏，特写，分镜切换，这一切看在眼里，深深的刻在香澄跟观众们的心中，也就是这次跟 Glitter*Green 的相遇，才让香澄产生了要组乐队的想法。在戏里，这算是一个契机；在戏外，这片尾的 live 算是给动画版做了定性：LIVE 的作画能到什么程度，曲子的水平怎样，这就是榜样。可以说当时这对于观众来说是一剂强心丸，坚定了继续看下去的信心。



这是 Glitter*Green 作为乐队演奏的第一次，第二次是在最后的 LIVE 上 Glitter*Green 再次登台，并且带来新曲 Glee!Glee!Glee! 能跟 Glitter*Green 站在同一个舞台上，这对香澄来说是一件很重要的事，演奏后 Glitter*Green 走出后台时，对 popin party 作出了鼓励的表情，这算是对第一话时的完美呼应——那天还在台下仰望的明星前辈们，今天就已经来到她们的身边，并且得到了前辈的认同。虽然动画没有明说，不过观众们都能感受得到这一幕对于的香澄的意义。

以上说的是说 Glitter*Green 对于升华作品的充分性，必要性又怎样呢？还是从动画本身说起，我们来看一下 Glitter*Green 这四人在片中担任什么角色。

鹈沢リィ：乐队的贝斯手，另一个身份是 EDOGAWA 乐器的看板娘。不知道大家还记不记得曾经有一次香澄摔坏了星型吉他 RANDOM STAR 就是拜托她才修好的，也是经过这次事件有咲才决定把吉他给香澄。

牛込ゆり：主唱 + 吉他，りみ的姐姐同时还是优在游泳部的前辈。由于这些多重身份的关系在四人中的出场率也是最高。为人友善，具有亲和力（跟里面的人正好相反）从来不摆架



子，有问必答。虽然没有直接促成过什么事件，但无论是在校内还是校外，很多时候都能见到她的身影。

鰐部七菜：键盘手，是学校的学生会长，平时戴着眼镜，有种知性美散发出来（井口裕香：好像有人叫我）。演奏时脱下眼镜，显出狂野的一面。剧中香澄文化节上能出演的功臣，想想也是，没什么实绩的刚刚组成的乐队能在文化节上的舞台有一席之地，理由也就呼之欲出了。

二十騎ひなこ：鼓手。公式的说法是“看上去很文静的样子”，实际上……如果不说话的话还是很可爱的...嗯，如果不说话的话。队伍里唯一一个不会读空气的人。跟りィ算是一对冤家。也是把沙绫卖给香澄的第一人。

不难看出，Glitter*Green 四个人人在剧中不仅以“可靠的前辈”出现，更多的时候还是“有力的引路人”。今天的 popin’ party 也离不开 Glitter*Green 的帮助和指导。(所以几时才要在 girls band party 里加进 Glitter*Green 啊武士道)可以说 Gitter*Green 这个团体在剧中起的作用。超过了其他任何登场角色，甚至于动画版的存在有一半就是为了 Gitter*Green 也不为过。

Gitter*Green 是一个鲜活的例子，通过 Gitter*Green 这个例子，我们对动画版的认识就更加全面了。

Bang dream! ~Girls bang party!~

Bang Dream Girls band party。在动画播放后开始配信的这款手游让 Bang Dream 这个企划进一步上了新台阶。前面提到的声优乐队的强力圈粉能力在此可见一斑。可以说，这款手游开启了音游的新世界“在 Bang Dream Girls band party 出现之前，没人想到音游还可以这样玩”by 被我拉进坑的某人。

首先是硬指标：

真正的全程语音，不是单纯的主线剧情语音，主线，乐队线，地图对话，角色对话，菜单对话，演奏后小剧场……凡是有台词的地方都有单独语音，对于语音控来说，可以让你听到耳朵怀孕。

再配合最新技术打造的 LIVE 2D 角色，全面应用到剧情对话，菜单对话跟小剧场里，动作表情还随着版本更新而更新，视听感受可以说达到动画级别。

完全开放的系统设定，单纯是音量大小就可以分成 BGM，背景 SE，语音，乐曲，演奏中 SE，演奏中语音 6 项分别进行调整，而且还能对旋律按键的速度，大小，以及判定，Cut in，技能提醒等进行调整。无论对于音游新手还是老玩家都相当友好。

取消了打歌需要体力值这一个设定，改为打歌消耗体力值可以获得奖励加成，这就给玩家带来莫大的便利；对于一般的休闲玩家来说，他们只需要间隔一定时间后上线打完体力就可以了，好比舰娘收远征一样。对于肝帝，他们可以选择一天不间断的打歌，以数量取胜。

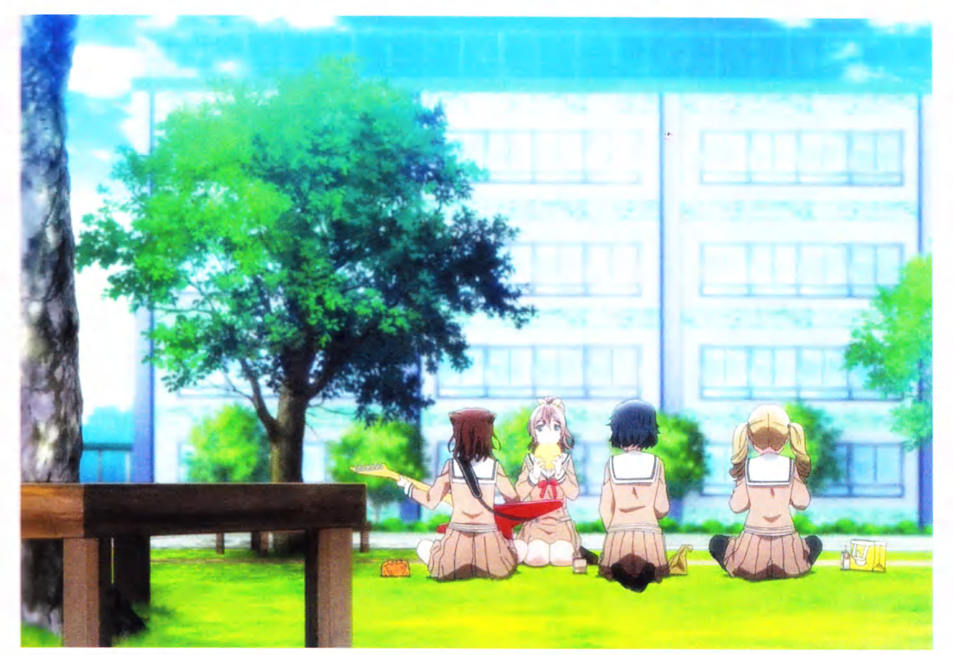
引入大量的翻唱曲，其中很多还是大家耳熟能详流传甚广的名家名曲，比如说凉宫的『God Knows』，key 的『Little Busters』，和田光司的『butter-fly』，如果你以为都是些老歌就大错特错了，连最近血界战记的『方糖歌曲 & 苦味舞步』，以及 pripara 的『Dream Parade』也能在游戏中找到对应的谱面演奏。并不是简单的原曲翻唱，而是根据对应的乐队进行了重新编曲配器的重新创作。在打歌时除了可以回味到经典，还能感受到歌曲创作者，演唱者浓浓的爱意与充足的热量。

有翻唱自然必须有原创，之前也说过 Bang Dream 的音乐大部分都是由 Elements Garden 负责，手游版自然也不会例外。Bang Dream girls band party 里有 5 支登場樂隊，通过 Elements Garden 的作编曲，结合中村老师的剧本，完整的体现了 5 个组，5 种曲风，5 种不同的音乐性：为什么要做音乐，为什么是这样的音乐，以及乐队的活动方针。他們分别是——

popin' party：没有 popin' party 的话 Bang Dream 无从谈起。代表音乐的可塑性，作为企划的招牌，这个乐队承载的是许多人的希望与梦想，所以曲风也以阳光，明亮，为主。主唱







成为组里的吉祥物代表。另一位常识人是鼓手的花音，但经过会被其他三个人的行动影响并卷入其中，这时候伸出援手的往往正是美咲。主唱当然是心，但心的可不是主唱两个字所能概括的，精力过剩的她总是想着要做快乐的事，要带给别人快乐，常常会做出很多别人预想不到的行动，甚至即使预测到也无法阻止。吉他的薰跟贝斯的直美就是心意料之外行动的产物，不过这两个人也并非省油的灯，薰本身是演剧部的成员，只是因为之前演戏有碰过吉他就决定要加入乐队；直美则是觉得贝斯比吉他要少两根弦应该不难就爽快的答应了。简单的来说这两人要是闹起来破坏力不亚于心。这个团体能够成立，可以想象到美咲花了多少苦心，但是你知道吗？最开始的时候，美咲压根没想过要跟她们一起疯。在游戏的在乐队故事里有他们从相遇到结成的全部过程，感兴趣的人可以去看看。Hello、Happy World！，以持续不断的变化球，预测可能回避不可能的行动，温柔直击你小腹最柔软的地方，忘记了保持笑容的方法？没关系，听一首『えがおのオーケストラっ！（笑脸马戏团）』吧！相信沉浸在旋律中你也能找回最原始的童心的。

aftergrow：由5位儿时玩伴组成的正统乐队，代表音乐的社交性，曲风也是走王道摇滚路线，歌曲自然而然的有一种经典的韵味，很好入耳，朗朗上口。这一组给人的感觉就是“大概这就是理想乐队应有的模样”。你瞧，作为主唱的蘭被大家所喜爱，作为精神领袖；领队的贝斯手日向则负责日常运营事务，是个实干家；吉他手萌香跟键盘手承美则经过给组里提供新鲜的话题，使组里维持一种良好的氛围。鼓手的巴年纪最大，作为大姐姐，能够给队伍里的其他人提供安全感。这个组合同时也被 fans 称为最不可能三次元化的组合，原因是组里的声优都是大手不说，还分属不同的事务所，收录都很难凑到一起，更别说要练习乐器。

Pastel*Palettes：明确 Bang Dream 跟不是偶像企划的最简单方式是什么？就是设置一个偶像团体乐队！音乐性代表是音乐的职业性，当偶像难，当一个好乐手更难！ Pastel*Palettes 便是鲜活的例子。曲风不必说自然是流行的电音偶像风格，旋律相当花俏，音色鲜艳明亮，还时不时有镶边。游戏里的谱面也是较为简单，没有什么复杂的按键变换，乐队的主题曲『しゅわりん☆どり～みん』曾一度被称为“修车曲”就是由于容易打出高分，并且不会翻车。主唱的彩在故事中也是现代偶像的体现，长期作为研修生没有出色的成绩，好不容易有一个机会，

香澄“想要寻找让人心动的东西”这种感情也经过能在歌词里看到体现。组里的电波发射器たえ比较文静，会闹事的就是香澄，带头起事后就轮到沙绫跟有咲加入善后。当然也有例外的时候，之前的活动曲『キミにもらったもの』〔从你所得之物〕讲的就是平时不太表现的りみ为了对姐姐表示感谢而努力作词的故事。我相信这个组在设定初期应该是有意识到樱高轻音部5个人的，因为这个组在游戏里的更多时候的是作为普通中学生的日常担当。这么说可能不太合适，popin' party 在5个乐队中，算是最为普通的一个。〔人气投票的结果也……〕

Hello、Happy World！：城里人会玩的究极形态，代表音乐的可能性，心以“让世界充满欢笑！”为目的组成的乐队。曲风以轻快活泼，结合美式嘻哈风格为主。组里没有键盘手，取而代之的是 DJ，DJ 担当的美咲算是组里唯2的常识人，但是在舞台上却必定穿着玩偶服，





结果却是要组一个乐队？而且队伍里的其他人都是大神级：吉他的日菜是天才，不用练习就能凭感觉演奏的神童；贝斯的千聖从小就出道，在偶像方面是自己的前辈；键盘的伊芙是混血儿，只要自己感兴趣的事情就会全力做到最好；鼓手麻弥则是专业的鼓手，作为偶像虽然是新人，但素质也相当高。被这些大神包围，彩做的事情很简单 -- 努力！再努力！可以说彩是 bang dream girls band party 里登场的 25 人中最努力的一位，其程度甚至让人看到会心痛。这在乐队故事里有详细的说明，限于篇幅就不再赘述。

Roselia：之所以放到最后讲，是因为这 5 个组合里我个人最喜欢这个组合。代表音乐的的专业性。我觉得 Roselia 跟 popin' party 组成了 bang dream 企划两个最重要的部分。羁绊跟音乐。Roselia 代表的音乐是高质量，高技术的本格音乐，曲风多为重金属跟哥特摇滚。不单调子起的高，变化还很快很急，在游戏里的原创曲『Re:birth day』也是以最高的演奏难度著称，要是能完美弹奏的话成功感跟评分都相当高。不过就连游戏里的角色有时候也会自己吐槽：

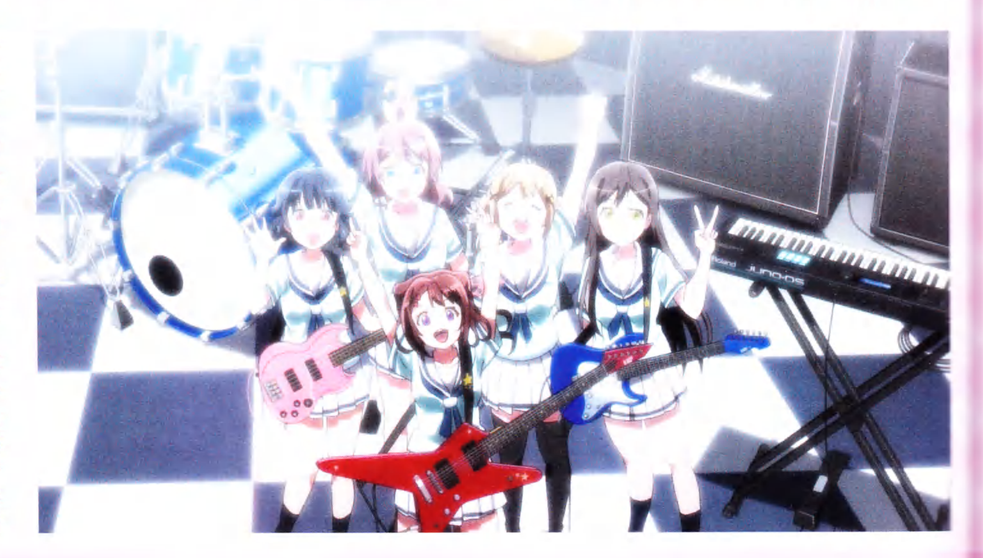




中有出现过玩家的名字，也只是 LIVE HOUSE 里的帮手程度。于是我们看到的更多的就是剧中人物之间的互动。这里又可以分两种情况，一种是乐队内部 5 人的情况，这种时候很多情况就是跟乐队本身的音乐性有关的事件，比如之前 aftergrow 活动讲的 aftergrow 结成初期的故事，原先设定上讲的 aftergrow 是为了蘭组建的，但是没有交代前因后果，在这次活动上就给了解答，并且还追加了 aftergrow 的第一首原创追加曲『Scarlet Sky』玩家从中感受到的是乐队成长的体验跟愉悦（还有蘭真的很可爱，好想抱紧她）另一种情况是跨乐队之间角色的互动，5 个乐队一个乐队 5 个人，她们之间互相也有紧密的联系（见下面的关系图）有时候甚至会出现关系图上没有的新联系，比如之前天体观测活动，就是香澄怎样把路过的蘭，日菜，心等人拖下水的过程。看来 25 人中谁的影响力最大就不用说了。追加曲『天体观测』的翻唱也是目前首个实装的合作曲。（由于 ex 难度有 26 之高本人至今还没完美演奏就对了。）跨乐队之间的互动可以说是 bang dream 的一个特色，这使得角色的形象更加丰满，并且扩展了剧情上的可能性，形成一种群像剧的氛围。所以你也就能理解为什么剧情中没有玩家出现了 -- 因

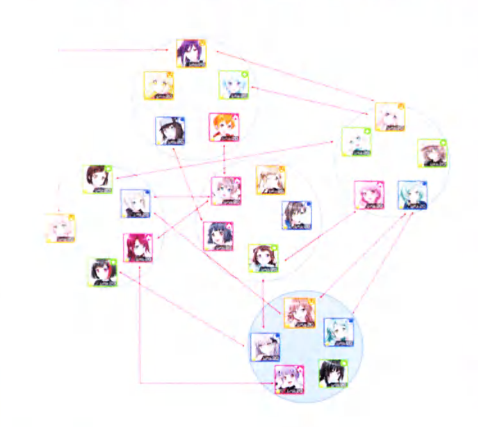
臣妾跟不上啊。怎么办呢？只有练习练习再练习！所以在剧情里这个组租用练习房的次数是最多的，每次活动有她们出现，练习房就不会空闲。这个组的 5 个人在组队之前互相之间交集并不多，其中有两位学校都不一样，但她们有共同的特征，都喜欢音乐，并且有乐器的经验。关于 Roselia 的结成史现在有一个官方漫画 Roselia Stage 在 COMIC GARDO 网站一半月一更的方式连载中，有兴趣的人可以找来看。关于 Roselia 还有一个很重要的点就是，这是继 popin' party 之后第二个成功三次元化的乐队组合。这个部分我后面还会详细说明。

一般的音游是让你先喜欢上某个角色，然后再带动这个角色所在的小团体，所以需要单个角色跟玩家之间建立互动关系。但是 Bang Dream Girls band party 并不是这样，它是把 5 个乐队作为 5 个整体来包装，然后去挖掘每个团体当中的个人魅力，游戏里玩家的存在其实很淡薄，基本处于完全的第三者，主线剧情当



为玩家不适合成为群像剧中的一员。

现在的二次元版图已经跟以前有很大不同，普遍的认为是漫画跟小说属于入门领域，动画是重要的表现形式，而游戏（主要是氪金手游）才是主要的（营收）手段。想想也是，一片制作精美的 bd 上架了卖出去还不及手游玩家随便氪个 9800 赚的多（所以说 gbf 真是佛心，买 ssr 送 bd）最近好多 ip 都推出手游，原因也在这里（rewrite，友奈，战姬绝唱，无限跳票的小圆外传，还有当季的 Princess Principal）。但我想说一句成功的 IP 不一定能够做出成功的手游，成功的手游的需要的条件有很多，我总结为这三个要素：极高用户粘性，成熟可靠的运营环境，以及不断改进的游戏体验。对于 bang dream girls band party 来说。第一点首先没有问题，我认识的周围许多人甚至都是从手游开始进入 bang dream 这个大家庭的。用他们的话来说“去哪





里找像这样不需要氪金，不需要刷初始就能玩爽爽的游戏。”无论是跟同类游戏（纵向）还是跟现在流行的其他手游（横向）对比，这款游戏的氪金需求都是不高的，首先送的免费石头多，并且 3 星跟 4 星的差距不大，提升综合力主要还是靠升级各种乐器跟摆设。而升级所需要的素材只要积极参加活动就能活动。而活动的毕业门槛却不高，基本平刷就能毕业，玩家只需要定期上线清火即可，这样用户粘性自然不会低。说回运营，开发的 craff egg 算是第一次做这种项目，问题运营的 bushimo 可是有运营 love live 手游的经验在，他们知道音游用户的痛点在哪里，并且结合 bang dream 本身的特点，不断的推出新的更新，改进玩家的游戏体验。玩家从中尝到了甜头，自然就有更多的人加入到游戏里。这样就形成了一个良性循环。所以我对这个游戏很放心，时不时也会用氪金支持一下自己喜欢的乐队（没抽到彩的 4 星好气啊），大家要是有兴趣的话，不妨也下载来玩一下，一定能够找到你喜欢的歌曲和乐手的。

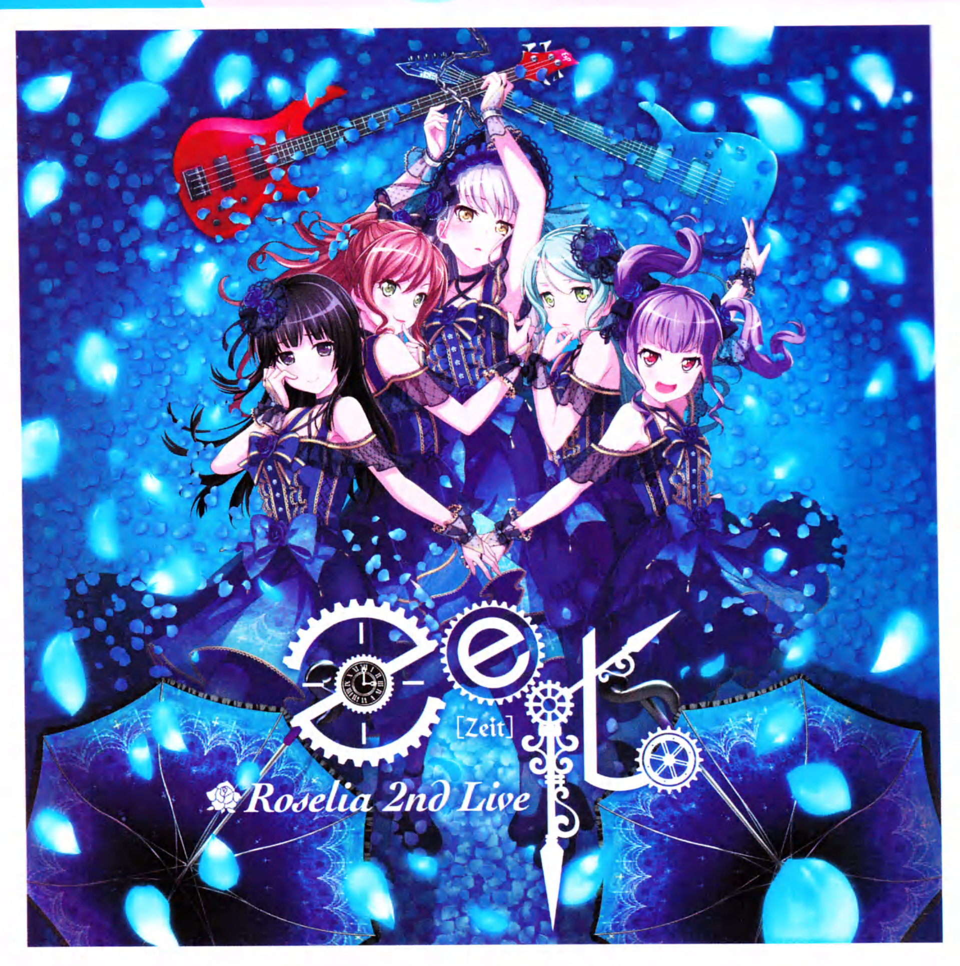


Popin' party IN 三次元

最近小圈子里流行一种说法“拉邦结派”说的是 LOVE LIVE 跟 Bang Dream 的受众有重叠的情况。但正如我前面所说，声优乐队跟偶像组合是有本质不同的。偶像企划的角色性是第一位，而 Bang Dream 这个企划音乐性是第一位。虽然大家都用音乐来作为载体，但是偶像类是先见其人，后问其歌；而 Bang Dream 则是先闻其歌，后见其人。而讲到先闻其歌，就不得不提提在三次元活跃中的声优乐队团体 Popin' party 了。

Popin' party 这个乐队企划开始于 2015 年 2 月。嗯？有没有发现这个时间很熟悉，没错就是漫画版『Bang Dream 星之鼓动』第一话刊载的月份，也就是说声优乐队团体 Popin' party 在漫画版刊登后不到一个月企划就开始运作了。初期成员只有香澄的声优爱美一人。之后就跟漫画连载一样，经过一段时间举办一次 live，发表新的加入人选以及担任角色，连加入顺序都跟漫画保持一致。当时我就有预感武士道这次是要搞事情，而且还是大事件。经过 4 次 live 之后 5 人集合完毕，作为乐队的第一次正式 live 也正式公布。记得前面提过原设版漫画星之鼓动跟后来的漫画连载角色设定有改变，原因就







是为了适合担当声优本身的特性以及配合故事的展开。

Popin’party5 人除了键盘手伊藤彩沙（有咲里面的人）没有乐器基础之外，其他 4 人都不是泛泛之辈。爱美（香澄里面的人）之前在偶像大师的 live 上作为 Julia 出场时，就曾经用吉他弹唱惊艳在场的上万观众。りみ（りみ里面的人）则是把乐器作为个人专长使用的声优，在网上流传的选拔会影片上决胜时她的特长表演就是吉他弹唱。大塚紗英（たえ里面的人）就更厉害，从小就学弹钢琴，5 岁就会作曲，中学的时候是学校的管弦乐队的长号手，15 岁开始定期在街道上做演出。加入 Popin’party 之后才开始学电吉他，可在第一次 live 上就已经可以个人 solo。最后加入组合的大橋彩香（沙綾里面的人）就更加不用说了，我们的卯月啊！打几个架子鼓什么的对于她这个科班出身来说简直小菜一碟。

有幸去过首次 live 的友人对我说：这是音乐最纯粹魅力的体现。当时我并不能了解他说的话，后来看 LIVE 的录像我才算是理解到他说的话的含义——首先必须承认这是一个高水平的 live，我是说演奏水平，虽说是 5 人组合的首次 live 演出，配合上的默契程度却不想是才相处了几个月的感觉。每个人的入位，切换，停顿，都具有专业水准，演奏的准确性，连协的精确性无不体现了乐手的技术水平达到一流。不仅如此，他们在演奏的时候还把自己代入角色。不是作为声优团体的 Popin’party 在演出，而是作为由香澄为主的 5 人学生乐队 Popin’party 在演出，演奏同时就是一场表演！并且比起唱歌跳舞，现场演奏乐器更加具有说服力，感染力。为什么歌唱选秀要选择现场乐队演奏？理由就在这里。既有技术体现，又有艺术享受。在优美的乐声中，得到多重体验。看过这场 live 我不敢说一定会喜欢上 Popin’party，但绝对讨厌不起来。可以说第一次的 live 已经在一个比较高的起点，这是 Popin’party 给到我们的信心。而后面的几次 LIVE 也给予我们这份信心以充分的支持与肯定。而这份支持与肯定，也带进了 8 月份举行的第四次 LIVE。这次的会场移师到日本武道馆，没错，就是轻音里面唯说要去的那个武道馆！当年唯他们没有能够实现的梦想，今天 Popin’party 已经实现，对于武道馆来说也是一次难得的体验 ---- 有不少团体，个人在这里做过 live 演出，但是从来没有一个乐队，不是作为自己，而是作为二次元角色的三次元代表，在这里做现场乐器演奏，演唱。由于工作关系我这次也没有能够去到现场亲自感受一下 Popin’party 带来的音乐盛典。但是从我接收到的信息来看，以及有幸去到现场的友人报告的情况，这次的 LIVE 无疑是 Popin’party5 年来活动的一次集大成。而且也是这个企划向下走的重要一步，他是声优乐队这种企划具有很长生命周期的活证明，真的很期待 LIVE 影像的官方发布。

二次元是充满梦想的地方，然而实现梦想还必须回到三次元。因为只有梦想的地方是不会产生奇迹的。而 Bang Dream 真的可以代替我们实现梦想。





P.s. 更多的 bang dream

有鉴与 Popin’ party 的成功，很快第二个乐队也走出了银幕，Roselia。跟 Popin’ party 一样三次元的 Roselia 也是由 Roselia 的担当声优们组成的声优乐队。不过跟前辈组合不同的是，除了键盘手明坂聡美是乐器的老手之外，其他人都没有经验（相羽あいな：赚到了哈哈）然而经过半年多的练习之后，她们已经可以在舞台上实际的演奏乐器了。并且在 6 月底 Roselia 的第一场单独 live 上取得了成功。接下来就是 10 月底的第二场单独 live。起步虽然慢，但是步伐可不小。

当然 bang dream 这个企划的内容不仅仅这些，现在已经上市的有跟 ESP 合作推出的香澄同款吉他，Popin’ party 定制版的个人耳机等乐器产品跟周边。作为卡游商武士道当然也不会忘记自己的本行，旗下最有人气的 TCG 卡牌游戏 Weiβ Schwarz 上 bang dream 已经参战，预组及大盒正好评发售中。

漫画，CD，live 活动，手游，动画……接下来的 bang dream 的动态我们将满怀希望，持续关注。

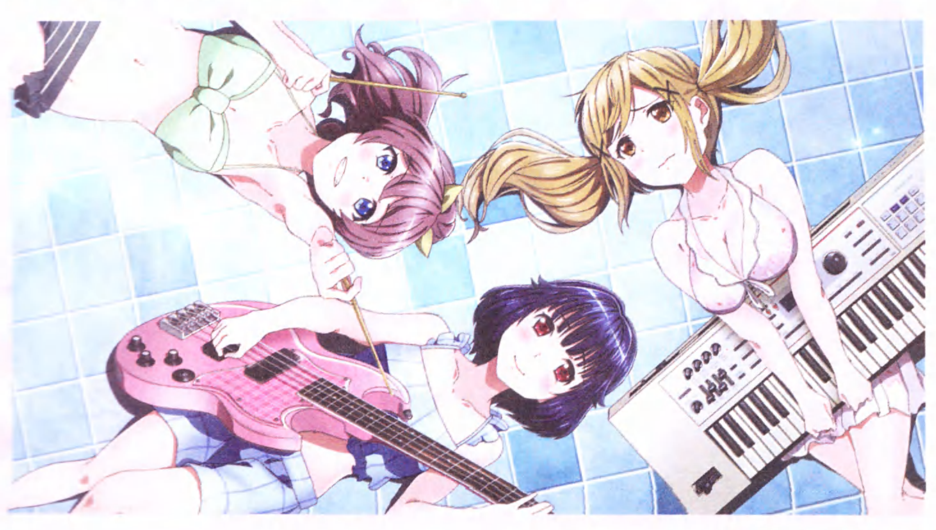


曾经有人问过我为什么要做邦邦人，我说因为在邦邦里体验到的那种感情，那种冲动，是别的任何作品所无法给予的。这么说可能太狡猾了，这样吧举一个例子。我们今天有很多偶像团体或者个人，具体是哪个我就不点名了，其实已经达不到观众的期待。因为很多所谓偶像她们自己并不能像她们所代表的偶像那样行动，就是说装得不像，导致偶像系列必须要不断的加入新人来保证观众不会审美疲劳，甚至不惜让原先的成员退出舞台，换一批新人上台。但是乐队的话，只要不断地有新歌就行了，这点无论在 2 次元还是 3 次元都是如此。因为乐队不存在要装作是谁的问题。这个人，在这里，演奏这个乐器，这就够了。而且我讲的这个情况并不是理论，事实上是有活生生例子的。前面提到的 Roselia 里面的主唱湊 友希那，她的担当声优相羽 あいな，就公开的说自己跟友希那完全是相反的两个极端，“LIVE 的时候 Roselia 那个主唱怎么可以那么帅，那个人不是我吧”“你们可以不喜欢相羽 あいな，但是不要讨厌湊 友希那”哦。她这么说自然有些开玩笑的意思，不过这也说明了这就是乐队的实力所在，因为乐队，就是用演奏这个行动来体现她们的音乐性的存在。演奏者通过演奏跟角色融为一体，甚至能够超越演奏者本身的限制，达到自我升华，而且观众也能从中感受到艺术的享受，得到精神满足。这才是我们需求的本质，偶像能带给我们的只是一种替代的满足。也就是只有声优乐队才具有更长远的发展期望。

bang dream 能有今天的成绩，可以说已经是一个奇迹。

二次元是充满梦想的地方，然而实现梦想还必须回到三次元。因为只有梦想的地方是不会产生奇迹的。关注 bang dream 这个企划两年多。从当初杂志上的一篇漫画，到后来的个人乐队，再到 popin' party 成功组成。后来的首场 live，两场，三场；动画第一季播出；手游上架；Roselia 开始活动；然后是第一场 Roselia 单独 live……这一路回顾过来真是感慨万千，特别有一种梦想实现，愿望成真的感觉，让我对这个企划的未来充满希望。因为我觉得，我们并不是单纯的消费者，只是在消费这个 ip，而是以一个参与者的身份进入到这个 ip 当中，这个 ip 真的就随着我们的参与，不断的发展，壮大起来。从一开始许下的一个小小的愿望，“爆炸”出许多分支，每一个分支都承托着我们的一份“梦想”。▲






英靈列傳
Fate/Grand Order
フェイト/グランドオーダー
之圣杯奇谈
文/sunburnshiki
责编/小黑
美编/三白

Altria Pendragon（Lily）
阿尔托莉雅・潘德拉贡（Lily）

职阶	Saber	HP	1699 / 10623	ATK	1287 / 7726	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
				
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	直感 B	7 回合	初期	获得大量暴击星 [Lv.]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
	魔力放出 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	花の旅路 EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能	技能名	效果
	对魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乘 C	自身 Quick 性能提升：6%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	カリバーン 勝利すべき黄金の剣	B	对人宝具	Buster		8Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	450%	525%	562.5%	600%
	自身 HP 大回复 <OC 效果 UP>	1000	2000	3000	4000	5000

关于角色



作为阿尔托莉雅・潘德拉贡的少女形态登场的从者，早在 08 年的 PS2 游戏作品『Fate/Ulimited Code』中就以可选角色登场，但是囿于格斗游戏的局限性，对于她的背景没有做过多的介绍，在『Fate/GrandOrder』游戏中，蘑菇不忘初心把少女阿尔托莉雅加了进来，算上其他各个形态的阿尔托莉雅，月世界亚瑟王的一生被完整地再现。

在之前的文章中，已有大量篇幅介绍阿尔托莉雅的背景，在此不再赘述。值得注意的是，在 FGO 游戏中，以“阿尔托莉雅”之名登场的从者就多达 6、7 位，而著名的武内脸选手那就更多了，从游戏时间线上来讲，我们这位阿尔托莉雅 Lily 应该是最早出现的 Saber 脸了。早在 Fate 系列刚刚发行的时候，Saber 一词几乎可专指阿尔托莉雅，早期月厨口中的 Saber 只有吾王一人确有其原因，但随着世界观的不断构建和充实，越来越多的 Saber 登上舞台，但几乎每一部作品中我们都能看到一个神似阿尔托莉雅的角色（不管是从者还是御主）。终于，广大 Saber 脸选手在 FGO 中齐聚一堂，以至于 SaberWars 活动中，从未来穿越回来迷之女主角向 Lily 宣告了未来的可悲境地：满世界的 Saber 导致资源匮乏，Lancer 成了稀有物种，Archer 则成了犯罪分子被惩罚。可谓是官方吐槽。

从游戏的设定来看，在修炼期间一直寄住在老骑士艾克托家，与骑士之子凯情同手足，每天的生活都是修炼、喂马、巡逻，这段田园经历可以说是亚瑟王唯一的轻松时光了，在游戏语音中也能看出在 Lily 爱马的性格和对田园的眷恋；此后，已经被选为王的阿尔托莉雅在前期一直与梅林、凯周游不列颠，年轻的王与毒舌魔术师和沉稳骑士的组合每每挑起事端，最终又一一化解。凡是遇见过她的人，无不赞叹她的容貌、佩服她的为人，因此年轻的阿尔托莉雅也被称为“百合少女骑士”，不过因为不成熟的缘故，整体的实力相对于未来的亚瑟王来说都打了折扣，同时其配件也并非誓约胜利之剑 Excalibur 而是石中剑 Caliburn，本质上讲石中剑是作为王选仪式的佩剑而非战斗使用的，故而其本身难以承受身为赤龙化身的阿尔托莉雅全力魔法注入，从某种意义上来说也限制了少女的魔力。

作为型月看板娘、武内亲闺女、Saber 界元祖，Lily 的卡面也是社长武内崇亲自操刀，除了有别成年亚瑟的装束外，其实因石中剑的祝福令容貌固定的少女与成年并无二致，所不同的是周身展现出来的元气少女气质令人倾倒。短金发马尾及白盔甲无不彰显骑士姬之灵动与高贵，满破卡面质量突破天际可以说是武内崇画风之精华。Lily 的配音同样是 Saber 专业户川澄绫子，但奇怪的是另外两个阿尔托莉雅（枪阶、枪阶 Alter）同样是川澄配音但画师却并非武内，并且连外貌也出现了极大变化（乳量暴增！），不难推测昔日的年轻少女若没有被封印容颜便会出落成高挑的美女，不过显然这样的大姐姐对士郎还有没有兴趣就另当别论了。

在 Fate 世界登场的各位阿尔托莉雅中，Lily 无疑是最弱的之一（最强有争议，尽管切嗣的 Saber 有最强战力但是幸运只有 D），但同时也是（相比于沉闷吃货）最活泼的一位。

游戏运用

因为是事前登录赠送的 4 星从者，所以 Saber Lily 拥有 4 星从者中最差的面板数值，跟大部分 3 星从者白值差不多。这也导致了就算之后活动免费又给了 5 张，宝具 5 打出的伤害也远远不及成长后的她。祖传“魔力放出”和祖传“直感”不评价，“花之旅途”倒是还有点辅助的意义。为了卡图和缺乏剑阶光炮的御主，可以考虑投入。



Gawain
高文

职阶	Saber	HP	1827 / 11419	ATK	1695 / 10173	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚 各 2Hit	1 枚 各 2Hits	5Hits

保有技能

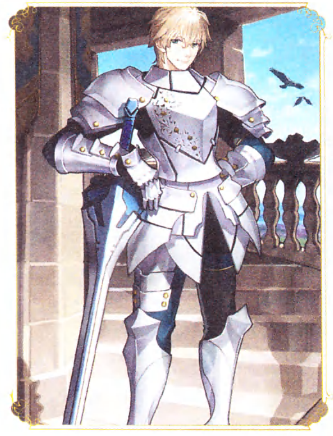
技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
聖者の数字 EX	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 (3 回合)	20%									
			在有〔阳光〕场景下自身 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
カリスマ E	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	6%	6.6%	7.2%	7.8%	8.4%	9.0%	9.6%	10.2%	10.8%	12%
ベルシラックの帯 EX	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加	20%									
			获得暴击星 [Lv.]	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
			赋予自身再起 [Lv.](1 次・1 回合)	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000

职阶技能

技能名	效果
対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
エクスカリバー・ガラティーン 転輪する勝利の剣	A+	对军宝具	Buster		4Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
赋予敌全体技能封印状态 (1 回合)	——				
赋予敌全体灼伤 (5 回合)<OC 效果 UP>	1000	2000	3000	4000	5000



关于角色

太阳骑士高文是圆桌骑士中十分重要的角色，与兰斯洛特被称为亚瑟王的左膀右臂，也是亚瑟王的外甥。在亚瑟王传说中，高文通常被认作是亚瑟王的接替者，同时也是另一位肩负圣剑之人，其宝剑同样来自于湖中仙女的馈赠，武艺高强且不管对敌人还是友人的极具绅士风度，人品令人叹服。实际上，英语中的白马王子典故就来自于高文。

与传说中亚瑟王象征夜晚与月亮不同，高文通常被认为象征着白昼与太阳，故而得名太阳骑士，同时在白昼战力也有三倍提升。不过与其他骑士不一样，高文对于寻找圣杯没什么热心，他更热心于向骑士王效忠，他的几个兄弟也是圆桌骑士，包括莫德雷德、阿格规文和加列斯等。除了在圆桌骑士中担负重要使命，高文也是组织分崩离析的重要角色。兰斯洛特在与王后桂妮薇儿偷情被捉奸逃走时失手杀掉了阿格规文和高文的两个儿子，即便如此高文也并未怨恨兰斯洛特，但当兰斯洛特劫法场救走王后又失手杀害加列斯和加荷里斯（高文的兄弟）后，愤怒的高文与兰斯洛特彻底决裂，骑士王的左膀右臂分崩离析，在随亚瑟王征讨兰斯洛特的决斗中，高文受伤败北，至此圆桌骑士不复从前。在后来亚瑟王回师镇压莫德雷德叛乱时，高文拒绝了兰斯洛特回归助战的请求，终于在卡姆兰之战中骑士王重伤不治，高文则被莫德雷德击中昔日旧伤而死。

在 FGO 第六章剧情中，高文与其他圆桌骑士（不包括贝狄威尔和加拉哈德）一同被女神伦德米尼亚德召唤并被要求站队，高文明知此王非彼王但仍旧选择追随女神，并亲手杀害了对立的骑士们。

要指出的是，高文是圆桌骑士在 Fate 系列作品中出现较为频繁的一位，在『Fate/EXTRA』中作为雷欧的从者登场与主角在第 7 场战斗中相遇，表现活跃，同时在续作『Fate/EXTRA CCC』和（骗钱）续续作『Fate/EXTELLA』中也有登场和较多着墨。

在设定上，高文也基本延续了历史传说上的白昼三倍强力的属性，尤其是在 FGO 中，玩家第一次遇到高文甚至不可能将其打倒，只要坚持几个回合就算战斗胜利，在最终战里，高文被初代哈桑卷起的沙尘暴缠住，若非老爷子声称“打败你不是我的天命”可能被 debuff 的高文就会被王哈桑斩首了。不过即便如此，高文在与玩家对决时仍旧造成了不小的困扰，堪称令咒收割机。

除此之外，在一些设定集中也提到高文有个奇怪的地方：讨厌老女人。则是另一个传说中有趣的典故，当年亚瑟王与高文被“死亡之斧”骑士刁难若不能答出“女人最想要的东西是什么”的问题亚瑟王就会被斩首，而知道答案的老太婆瑞格雷尔则要求高文娶自己为妻，为了搭救骑士王高文被迫成亲。更惨的是，不知内情的圆桌骑士们还举办了盛大婚宴准备庆祝一番……在新婚之夜高文亲吻瑞格雷尔后，老太婆变成了貌美的姑娘，但瑞格雷尔告诉高文这个把自己变成老太婆的诅咒只解除了一半，故而自己只能在白天或者夜晚变回原样，如果白天是老太婆则高文仍旧会蒙羞，如果夜晚是老太婆高文则不会得到快乐。最终绅士高文请瑞格雷尔自己定夺，而这正是“女人最想得到的”东西：自主权，也正是诅咒的另一半解药。

作为接受太阳恩惠的骑士，高文的宝具名为轮转胜利之剑（Excalibur Gallatin），是显现出太阳的光辉与灼热的强力对军宝具。和誓约胜利之剑不同的是，轮转胜利之剑效果如同光波。

游戏运用

不少练度较低玩家攻略第六章时的噩梦。自身 3 红配卡，又同时拥有双攻击 buff 技能，无论是爆发还是续战都有着相当优秀的输出能力。技能 3“柏希雷克之带”又稍微弥补了 3 红配卡带来的 NP 获取问题，还提供暴击星为当回合输出添彩，不过附带的 1 回合战斗续行一般就比较浪费了。如果愿意投资，那么高文将是位拥有顶级输出能力的 Saber。



Tristan
特里斯坦

职阶	Archer	HP	1862 / 11637	ATK	1622 / 9735	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 5Hits	2 枚各 3Hit	2 枚各 4Hits	6Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	治癒の竪琴 C	8 回合	初期	解除己方全体精神异常状态	——									
				赋予己方全体闪避状态 (1 次)	——									
				己方全体 HP 回复 [Lv.]	200	240	280	320	360	400	440	480	520	600
	祝福されぬ生誕 B	8 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身宝具封印状态 (1 回合)	——									
	騎士王への諫言 B	7 回合	灵基再临 [3]	解除敌单体的强化状态	——									
				赋予对象暴击发生率下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	単独行動 B	自身暴击威力提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	フェイルノート 痛哭の幻奏	A+	对军宝具	Quick		7Hit
	赋予自身必中状态 (1 回合)	——				
	给予敌单体强力攻击 [Lv.](无视防御力提升效果)	1600%	2000%	2200%	2300%	2400%
	对象弱体耐性下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	30%	40%	50%	60%	70%

关于角色

多愁善感的圆桌骑士特里斯坦，为罗努亚王里瓦伦与康沃尔王马尔克妹妹布兰修芙尔之子，特里斯坦诞生时因难产而被取名为 Tristan，意为悲愁之子。在传说的记载中，其实特里斯坦的出身记载并不明确，只知道父母早亡，而由其叔父马尔克抚养长大，并在成年后成为圆桌骑士的一员。

传说中的特里斯坦多愁善感，外貌俊美歌声动人，武艺在圆桌骑士中也属高强，与兰斯洛特不分上下，然而在最后因难以理解亚瑟王而选择离开，临走时还说出了著名的“亚瑟王不懂人心”之语。

相比于圆桌骑士的传奇，令特里斯坦闻名的是其与叔父未婚妻的不伦之恋。抚养特里斯坦长大的马尔克被特里斯坦当做亲生父亲一般敬爱，但在护送马尔克未婚妻伊索德归国完婚的途中，两人陷入恋爱不能自拔，最终特里斯坦被迫离开康沃尔远走布列斯特，并与另一位名叫伊索德的少女成婚，特里斯坦称过去的爱人为“金发伊索德”而称眼前的爱人为“白手伊索德”。

在游戏 FGO 第六章剧情神圣圆桌领域卡美洛中登场，在被召唤之初得知已成为女神伦德米尼亚德的亚瑟王的想法后悲愤的自毁双眼，但在圆桌内战中仍然选择站在亚瑟王一边。战后悲伤的特里斯坦被女神伦德米尼亚德赋予反转的祝福，彻底沦为残忍与邪恶的傀儡。游戏中特里斯坦攻击结合了竖琴与弓弦的特征，不依靠箭矢而通过音阶进行攻击，十分富有特色且很具观赏性。在最终决战里，哈桑们得知其被毒杀的过去于是拼死一搏，不幸没有料到反转的祝福最终计划失败。

传说中特里斯坦之死也有两种说法，其一是一些故事中提到的其叔父马尔克因嫉妒其横刀夺爱而趁特里斯坦弹奏竖琴时背刺将其谋杀，不过这种说法被后来瓦格纳著名的歌剧『特里斯坦与伊索德』中特里斯坦被毒杀的说法逐渐淹没。在两人的悲恋中，已经于布列斯特和白手伊索德成婚的特里斯坦在一次战斗中不幸受伤中毒，不得已向曾经的爱人金发伊索德求助，两人约定来援的船只上挂白帆则表明金发伊索德将会到来，但出于嫉妒，白手伊索德告诉弥留的特里斯坦来船挂上了黑帆，于是绝望之下特里斯坦悲愤而死，随后抵达的金发伊索德惊闻噩耗肝肠寸断，遂拔剑自尽殉情而去。从游戏设定上看，FGO 还是吸收了后者的典故，将特里斯坦的限定礼装命名为“仅此一次的谎言”描述这个悲绝的故事，不过很奇怪特里斯坦胸前却也有被穿透般的伤疤，或许画师也吸取了第一个故事的背景。

在之前的游戏中，特里斯坦没有正式亮相过，在『Fate/hollow ataraxia』里被阿尔托莉雅略微提起了这个名字，并称自己非常喜欢这个名字。而在『Fate/EXTRA CCC』中则因为被某少女御主爱恋以至于妄图私奔。在『苍银的碎片』中，亚瑟看到阿拉什的弓术后，也试图将其与自己的骑士特里斯坦相比较。

特里斯坦在 FGO 中的 4 张立绘表情基本一样，不愧悲愁之子，值得注意的是满破卡面的特里斯坦背后除了几位已经出现的骑士外，模糊中还能够看到加拉哈德本人。



游戏运用

所有指令卡都为多 Hit 攻击，结合无视防御的绿卡宝具有不错的打星能力，能够自给自足完成日常攻击的需要。“治愈的竖琴”是大卫的翻版，是扛敌光炮的神器。技能 2“不受祝福的诞生”虽然充能有 50% 之多，但却有封印宝具的副作用，不适合速刷。技能 3“对骑士王的谏言”能够降低敌暴击率并解除强化，十分强力。综上所述，特里斯坦是御主攻略高难度副本的强力要员。

Medusa
美杜莎

职阶	Lancer	HP	2099 / 13119	ATK	1375 / 8253	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 4Hit	2 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魅惑の美声 B	9 回合	初期	赋予敌单体〔异性〕魅惑 [Lv.](1 回合）	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	90%
	怪力 C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](1 回合）	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
	彼方への想い A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](1 次・3 回合）	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
				赋予自身无敌 (1 次）	——									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	女神の神核 A	自身获得伤害加成：250 弱体耐性提升：25%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	カレス・オブ・ザ・メドゥーサ 女神の抱擁	B	对人宝具	Quick		8Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	赋予混乱（概率技能封印）(5 回合)<OC 概率 UP>	30%	40%	50%	60%	70%



关于角色

戈尔贡三姐妹中的小妹妹美杜莎，在第七章绝对魔兽战线剧情中出现了与以往形态完全不同的、与姐姐们一样娇小的枪阶美杜莎。

作为蛇发魔女，美杜莎在世界范围内知名度极高，但与游戏中的一些设定不同，在希腊神话里美杜莎既不是孪生姐妹对人类也没有什么好的感情，不过这都源于神与人作的恶。根据后期较为成熟的文化作品中，生来倾国倾城的美杜莎被父亲宠爱，并立志成为雅典娜神殿的女祭司，结果不幸被海神波塞冬看上并在雅典娜神殿里强暴了她。结果权贵波塞冬没受到什么惩罚（宙斯的哥哥），雅典娜却驱逐并诅咒了美杜莎，样貌变得丑陋无比的美杜莎回家祈求保护时又被父亲和兄弟姐妹羞辱，于是在人神双重打击下美杜莎才最终变成可憎的海妖。此后的故事就成为了反派美杜莎被大英雄珀耳修斯斩杀的故事了，这背后又充满了人与神（雅典娜）的各种 py 交易，有时候那些风光无限的大英雄背后也不是什么纯良善善的故事。在另一个早期的版本中，则是因为美杜莎欲与雅典娜比美结果被恼怒的雅典娜诅咒成妖，于是不管怎样雅典娜都要背锅了。

在月世界里，相比之下美杜莎的命就要好的多，尽管有两个毒舌萝莉姐姐整天捉弄她，但是至少本质上三姐妹只是被雅典娜嫉妒抹黑造谣成了从土著女神变成了女妖（雅典娜又是你！），还能够接受慕名而来的人打 call，小日子比希腊神话里戈尔贡三姐妹过得滋润多了。

在第七章出场的美杜莎有两位,一位是作为大 boss 登场的复仇者（巨乳）美杜莎，另一位则是与复仇者完全对立的女神（幼女）美杜莎。本章中出现的萝莉美杜莎，也算是圆了从 FSN 开始的 R 姐对自己身材的美好愿景：“只有身材娇小才是美”。在与主角同住乌鲁克城后，自称安娜进行活动，至于为什么自称安娜就众说纷纭了，有人认为是来自于美杜莎头上蛇的名字“Medusiana”，不过另一种说法则是因为安娜在希伯来语汉娜的希腊语发音，有“受神恩宠之人”的意思，与美杜莎的“守护者”之意正好相反，也是与复仇者美杜莎想反逆的地方，同时安娜也是犹太领袖撒母耳的母亲，撒母耳后来废了自己的两个儿子而膏大卫为王。

从型月早期的设定来看，蘑菇对于美杜莎是极为上心的，不仅在 FSN 完成前一改再改，而且还亲手毙了武内的好几版设定直到看到现在的美杜莎才心满意足，而之前的设定稿则成了美缀绫子，难怪后来的游戏里 R 姐一直对绫子不断追求，看来本质上是追求过去的自己了。而枪阶手持的镰刀显然就是在 FSN 中有过介绍的 Harpe，此物是珀耳修斯斩杀美杜莎所用，拥有歪曲延命的能力，可以杀死任何不死之物。

萝莉美杜莎不仅体型终于与姐姐们相同，宝具也变成了与姐姐们“女神的 xx”一致的“女神的拥抱”

游戏运用

比起“输出”更偏向“控制”的枪阶从者。宝具带来的眩晕与魅惑技能的成功率都挺高，在面对血量较多的 BOSS 时有不少发挥余地。但 ATK 较低配卡太绿导致普通状态输出不佳，怪力只有 1 回合只能用于宝具爆发。技能 3“彼方的追想”将无敌和战斗续行绑定到一起，比较矛盾。是个比较适合参与高难度副本战斗的从者。



Jaguar Man 豹人

职阶	Lancer	HP	1726 / 9593	ATK	1304 / 7022	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 4Hit	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	6Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
ジャガー・パンチ A	12 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
			自身精神弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
			赋予自身闪避 (2 次)	——									
			获得大量暴击星 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15
ジャガー・キック B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](2 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
ジャガー・アイ A+	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			在〔森林〕场景中，赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予自身暴击星集中率提升 [Lv.](3 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%

职阶技能

技能名	效果
对魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
狂化 E	自身 Buster 性能提升：2%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
グレート・デス・クロー 逃れ得ぬ死の鉤爪	B	对人宝具	Buster		2Hit
赋予自身必中状态 (1 回合)	——				
给予敌单体的超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
对象弱体耐性下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%

关于角色

“冬木の绝凶虎”藤村大河，在游戏 FGO 中被阿兹特克古老神灵豹人附身，出现在游戏剧情第七章“绝对魔兽战线”中。

豹人 JaguarMan 源自古老的中美洲民族对于美洲豹的崇拜，是为能变成美洲豹的人，不过在阿兹特克神话中，则指作为主神之一的特兹卡特利波卡。作为第一太阳纪主神的特兹卡特利波卡要求人民每年献祭活人，在最后被羽蛇神魁札尔科亚特尔棍棒殴下神坛结束了统治，此后便化身美洲豹四处游荡。后来使用奸计陷害羽蛇神结束了第二太阳纪。

与羽蛇神、伊斯塔尔类似，豹人也并未以本体现界，而是以英灵依附在人类身上，伊斯塔尔附在凛身上，豹人附在藤村身上。在 Fate 系列中，藤村老师以士郎监护人身份登场，同时也是班主任兼英语老师，还是弓道社的指导教师。在游戏中还是玩家 BadEnd 之后进入道场的剧情指导，可以说是 Fate 心灵导师了。

藤姐在系列的许多游戏和动画中都有较多出现，即使拿出来放在整个月世界中比较，其人气也因为许多老玩家的追捧而居高不下，可惜毕竟凡人的藤姐在 Fate 三条剧情线中不是被暗算就是被劫持，最好的结果也是被暗示魔术送回家，本次能作为英灵出现在 FGO 中也算是了却一桩心愿了。附身藤姐的豹人不见阿兹特克神话里的凶狠暴虐，倒是更像藤姐能吃能睡耳根子又软，听到被主角称为美女立刻就投了御主，更不用说可能是超过阿尔托莉雅的终极吃货属性了，当初在 Fate 中就被当做铁胃直到 Saber 出现……

作为整个 Fate 中出场最多的普通人，藤姐可能还兼具了幸运 EX 的特质，连天煞孤星切嗣爸爸都没能伤到她毫毛，功力可见一斑。在第四次圣杯战争之后，切嗣爸爸买下藤村组的大宅，成为邻居的藤姐在中学时代经常去切嗣家玩，直到被切嗣托孤变成了士郎名义上的监护人（但完全是士郎在监护蹭饭的藤姐）。从一些访谈中，蘑菇曾经透露藤姐和士郎的关系或许在某个合适的氛围和适当的场合会发展到“我们结婚吧”、“好啊好啊”的地步，不过根据一些边边角角的作品（嘉年华）我们可以看出其实藤姐还是更仰慕切嗣的。至于最后嫁不嫁的出去这个问题，藤姐倒是完全不担心，毕竟可以让士郎养一辈子……



尽管很讨厌被别人称为老虎，但自己却是对老虎痴迷的不得了，不仅杯子上印了老虎，连自己的练习用竹刀也被命名为虎竹刀，甚至于衣服也经常是黄黑条纹的，这么看来被豹人附体倒是并没有什么不对，毕竟身体的相性是很重要的。



游戏运用

第七章结束后免费赠送的 3 星枪阶从者。在 3 星中属于输出能力极强的一类，技能组极为优秀，不过技能 1“美洲豹・拳”虽然攻守兼备，但是冷却时间太长，导致 3 个技能配合起来有点尴尬。同时因为入手难度较大（通关追加的“欧证”从者），所以宝具等级不易提升。如果有爱或者欧错地方又正好缺枪阶，可以考虑重点培养，宝具等级 5 的藤姐并不会比大多数 4 星枪阶差。

Medea(Lily)

美狄亚〔Lily〕

职阶	Caster	HP	2091 / 13070	ATK	1294 / 7766	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 3Hits	3 枚各 4Hit	1 枚各 4Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
高速神言 A	9 回合	初期	赋予己方全体暴击星出率大提升 [Lv.](3 回合)	80%	87%	94%	101%	108%	115%	122%	129%	136%	150%
耐毒 A++	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	——									
			赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600	2700	2800	3000
うたかたの恋 B	10 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能

技能名	效果
道具作成 B	自身弱体赋予成功率提升：8%
陣地作成 B	自身 Arts 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ペインブレイカー 修補すべき全ての疵	C	对魔术宝具	Arts		——
解除己方全体弱体状态	——				
己方全体 HP 大回复 [Lv.]	4000	5000	5500	5750	6000
赋予己方全体弱体耐性大提升 (3 回合)	40%	60%	80%	100%	120%



关于角色

少女时代的美狄亚，与早年在 FSN 中出现的痴情 C 妈性格迥异，大约主要是因为时年 14 岁还是养在深闺人的清纯黄花大闺女。作为 Fate 早期作品中出现的主要人气角色之一，续作补完美狄亚的少年时代可以说是水到渠成，与 FGO 游戏中某些强行塞进来的幼年角色（贞德、吉尔伽美什）不同，这个岁数的美狄亚正是爱上伊阿宋、被称为魔女之前的科尔喀斯公主。

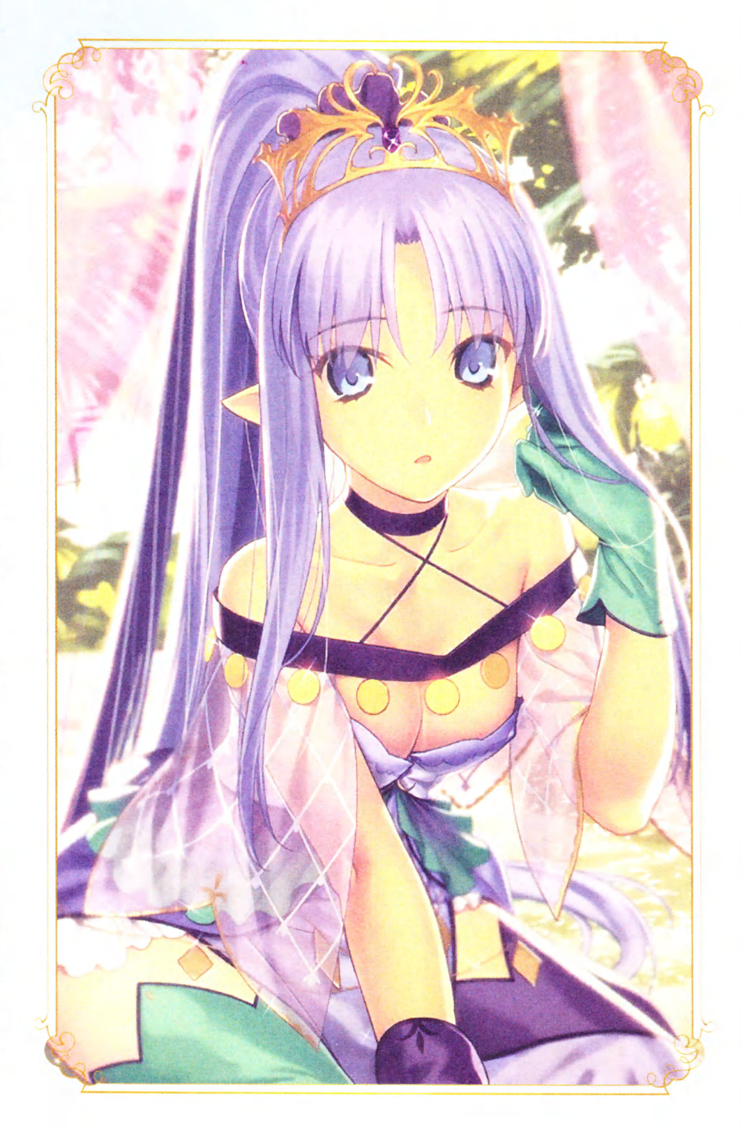
在希腊神话中，师从女神赫卡特的美狄亚乃是太阳神赫利俄斯（在后世的神话传说中与阿波罗趋同）的后裔，拥有金色的眼眸和强大的魔法，其手持的术杖便是女神赐予之物。在寻找金羊毛的伊阿宋抵达科尔喀斯时美狄亚被爱神之箭射中并义无反顾的爱上了他，最终背叛父王帮助他取得了金羊毛并结为夫妻。然而不幸的是，为了阻止自己祖国派来的舰队追击阿尔戈号，美狄亚残忍的杀死了弟弟并将其碎尸抛入海中，为此还激怒了宙斯而困于神吹起的风暴，最终在女神赫拉（宙斯正妻）的眷顾下才脱离险境。在经历了艰难波折后，阿尔戈众人携金羊毛返回伊阿宋故乡爱俄尔卡斯，不幸的是爱俄尔卡斯国王帕里阿斯已经将伊阿宋父母迫害致死，为帮丈夫报仇，美狄亚欺骗帕里阿斯在魔法锅中沐浴并活煮了他。尽管美狄亚深爱丈夫伊阿宋，但男人花心无可救药，伊阿宋后来爱上了科林斯公主格劳刻，妒火中烧的美狄亚火烧小三并导致科林斯国王一并被烧死，没有善罢甘休的美狄亚此时早已成为魔女，一不做二不休杀死自己与伊阿宋的两个幼子并独自出走，而伊阿宋也因为背叛而被女神赫拉惩罚死于腐朽的阿尔戈号之下。

在 FGO 游戏第三章中，少女美狄亚随伊阿宋和阿尔戈众人登场与主角对抗，但是从剧情来看，第三章将伊阿宋黑出天际，几乎成了吃软饭的忘八，阿尔戈上的诸位英雄也都被适当的降低了能力。而在神话传说中，伊阿宋师从喀戎，论起辈分来与阿喀琉斯还是师兄弟，追随他的各位英雄也都是神话中的豪杰。不过在剧情中，美狄亚与年长后的性格其实差别不大，都可称模范妻子，善解人意温柔体贴，少女美狄亚与本体的卡面也都十分华丽算是 3-4 星中的优秀代表了。

所不同的是，在神话中，美狄亚在报复伊阿宋后逃入雅典并与国王埃勾斯成亲生下一子墨多斯，在后来为了阻止英雄特修斯与埃勾斯相认又是一番毒计，不过最终失败并带着亲儿子逃回科林喀斯推翻了自己父亲统治。不过在月世界里，魔女美狄亚并未能回归故里，这也是 Fate 作品中美狄亚寄以圣杯的归乡悲愿。宝具 Pain Breaker 说阿里没有什么太多内涵，只是与成年美狄亚的宝具 Rule Breaker 相呼应，不过也可以看到这因爱成魔的巫女心态上的一点转变：从治愈到破坏，可以说是很悲情了。

游戏运用

作为 4 星术阶从者是游戏中目前最强的奶妈，技能和宝具全为“回血”服务。“高速神言”4 级就充能 100%，全游戏最轻松宝具速发。“泡沫之恋”最高能为己方单体提供 16000HP 的回复量，足以让全队起死回生。“耐毒”能解毒，宝具还能进一步解除己方全体所有负面状态，是高难度副本后备救场角色当仁不让的人选。



Marthe 马大

职阶	Ruler	HP	1800 / 11250	ATK	1591 / 9546	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 3Hit	1 枚各 4Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
水辺の聖女 B+	8 回合	初期	自身 NP 增加 [Lv.]	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			在有〔水边〕的场景，自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
天性の肉体（海）A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身弱体耐性无效 (1 次)	—									
			HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
ヤコブの手足 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身〔神性、恶魔、死灵〕特攻状态 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 EX	自身弱体耐性提升：25%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
タラスク 荒れ狂う哀しき竜よ	A	对人・龙宝具	Buster		10Hit
赋予对象防御力下降 (1 回合)<OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%

关于角色

Rider 职阶圣女马大的泳装版本，铁拳一闪，劈裂钢铁。刚拳一击，打穿巨龙。然而『圣经』中马大是用圣水和十字架使塔拉斯克无法动弹，随后捆住了塔拉斯克让村民处决的，当然这个“圣水和十字架”的过程无人知晓，很有可能是 %#￥@&*（此人已被铁拳制裁）。圣女马大在欧美知名度很高，她的名字“Marthe”是现代英语和法语里夫人“Maiden”和“Madame”的词源。不过比起圣女马大来说，她妹妹“抹大拉的玛利亚 (Marie-Madeleine)”的知名度更高就是了。当然，弟弟拉撒路（Lazare）也非常有名，比如著名的“条顿骑士团”，也叫做“拉撒路骑士团”。

Fate 世界观中的圣女马大有着类似暴走族大姐头般的刚烈性格，这其实也不能算是凭空杜撰，毕竟在各种新约圣经福音书里，可以凭借不少只字片语得知，马大在成为圣女之前，就是一位性格直率，有话就说的女性。她是耶稣信徒中唯一敢直言不逊，对耶稣抱怨的。比如马大与玛利亚将耶稣接到家中，马大为伺候耶稣，忙碌不已，而玛利亚则静静地靠在耶稣脚边听耶稣讲话。马大见状便“主！我的妹妹丢下我一个人伺候你，你不介意吗？请叫她来帮我吧！”。又比如拉撒路病死，耶稣匆忙赶回，然而已经晚了 4 天。“马大一听说耶稣来了，便去迎接他，玛利亚仍坐在家里。马大对耶稣说：‘主，若是你在这里，我弟绝不会死！’”结果被耶稣教育不相信主。随后耶稣答应复活拉撒路，要开馆见人，结果马大又来了一句“主！已经臭了，因为已有四天了。”再次被教育要相信主之后，耶稣复活了拉撒路。这些表现也让马大在耶稣的众多虔诚信徒中画风清奇，让马大与她妹妹玛利亚形成了鲜明的对比。

这次的泳装马大，实装了原本 Rider 马大的“水边的圣女”固有技能，毕竟是在罗纳河之滨制服了塔拉斯克，这个事迹让马大在水边时攻击力会上升，也就是会 High 起来，然后“Road roller 哒！”。技能 3“雅格的手足”名字里的雅各是耶稣十二门徒之一，介绍里提到的“修习这个古老格斗技巧的圣者”指的是摩西，与天使战斗的故事还请各位自行查阅『出埃及记』这里就不展开了。至于为何会扯到马大身上来，大概是因为都是圣者吧，所谓一脉传承……



灵基再临 [2] 卡图里外衣后背有着塔拉斯克的刺绣，也就是龙的刺绣，嗯，大姐头我们今天削谁？值得一提的是，泳装马大是 FGO 中第三位宝具演出中带汉字表现的从者，其他两位是李书文和三藏，都是中国从者，用汉字可以理解，但西方的马大是怎么……不管了，铁・拳・圣・裁！



游戏运用

3 红配卡的 Ruler，铁拳圣女。目前 Ruler 职阶中唯一的单体攻击宝具，先降防再输出，不过降防幅度不大。3 红配卡虽然暴力但是受限 4 星白值，想重用还需喂圣杯。自身 NP 获取量不错，技能 1“水边的圣女”还能提供 30NP 充能（加攻就当送的吧别期待）。“天性的肉体（海）”能进一步发挥 Ruler 超强的站场能力。“雅格的手足”则是马大爆发输出的主要来源，在这个技能冷却期间，想要维持高输出，只有提供足够的暴击星了。所以铁拳圣女整体来看还是适合爆发一波流，是突击型从者。▲



■文 / 鬼千鹤 ■责编 / 稗田 ■美编 / 三白

夏日的CM总是被阳光所爱，说到夏CM的话，每个人的脑海里都会浮现出汗流浃背顶着烈日排队的辛苦人士。然而今年并没有如大家所担忧的那般艳阳高照，而是由淅沥的小雨，与摆着一副不想离开东京上空般的样子的阴云，静静地注视着忙碌的大家。哪怕是参加了二十次以上CM的Morrigan（WAVE社团作曲）也感叹说，这么多年来今年也只是第二次夏CM遇到雨天。



【C92】

[VAGRANCY]VAGRANCY 2017夏フルカラーペーパー

CM即将开幕的前几日，志方忽然放出了免费CD的情报，因为各种忙碌忘记了惯例，以及最近并没有任何志方的消息，当我知道今年也依然能够欣赏到（志方在未来某一日会发售的）新曲而感到十分欣喜。（尽管去年的预告作品正式版都还没消息）本次收录了一首名为天地開闢的vocal曲demo版，看到这样的歌名，可想而知这是怎样的一首气势磅礴之曲，视野瞬间被开拓，能看到一望无垠的峭壁山崖，感受到干燥的风无情吹过，在期待一场雷雨。另外CD中还附带了一首惯例都会有的八音盒乐曲，宁静的气氛下让人感到些许寂寞，蹦蹦跳跳地走在夏季萤火虫飞过的山林小路，抬头便是闪耀的满天繁星，即便独自一人，也能被它们一直守护着吧。



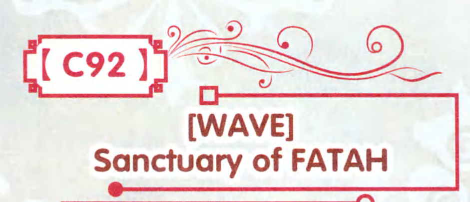


【C92】

[ABSOLUTE CASTAWAY] 刀心幻戯

ABSOLUTE CASTAWAY在M3-39上备受瞩目的刀心系列如期于C92发售，以剑斩断世间污秽的少女千代不为人知的过去终于正式揭晓——在预告的前作中，我们了解到千代是一名坚强，但心底深处却隐藏着深深的恐惧与后悔的少女。原来她曾有一名一同修炼的师兄桐人，剑术的才华洋溢，为了自己病弱的妹妹而努力，但几年后，妹妹被污秽吞噬而亡，桐人因此大受打击也被吞噬，杀了千代的祖父，最终被千代一刀刺穿身体绝命。为了这件事而后悔的千代的心情，从这张专辑的tr1和5都可以感受得到。激情的tr1也好，迷幻的tr2和tr3也好，又或是狂暴如风雨之中绝唱的tr4，能在逆境中一点一点走回的tr5也好。千代满怀着想要变强的信念，一次一次让无数唐红的花朵在刀刃边盛开。而这样的她，并不是孤身一人。一直忠诚地陪伴在她身边的小狐妖ヒコ，他对千代的感情慢慢地融入在了结尾的两首曲子之中，闪耀着希望的光芒，温暖地包围着心灵受

伤的千代。“即使你被无数的陌生人所无视，无论你多么痛苦，我也一定会相伴身旁。”有这样真心待自己的人在身边，相信千代一定能够努力成为真正的强者。



[WAVE]
Sanctuary of FATAH

C92 开幕之前，WAVE 的歌姬 Lily 发生了很不幸的意外，因为摔倒受伤进了医院。尽管当时新专辑的录制已经结束，发售上并没收到影响，但看到 Lily 用十分无奈的口吻，苦笑着写出自己受伤经历的时候还是非常心疼的。WAVE 的新曲子都是非常治愈的温柔歌曲，讲述着一个非常奇妙的圣域，一座被云所包围的小岛，美丽的森林与瀑布的对岸，能够见一次已经去世之人的灵魂。tr1 在幽静，唯美的氛围下，一点一点慢慢推进到副歌，加入了合唱之



后整个气氛忽然变得神圣而壮大了起来。这样美妙的旋律，也只有故事里所描绘的圣域才能拥有吧。tr2 是造语与日语的混合，与 tr1 一样神圣的感觉，将听众放置在幸福又温暖的摇篮之中，感受着与如今季节不符的春之光辉。tr3 在开头便展现了它的与众不同 – 快节奏的异域风情作曲与造语的吟唱，细听便能够发觉，这首曲子所注重的并非吐字清晰，正是这样有些含糊的感觉反而能让人细细品味何为迷惘与狂气。终曲带着些许的忧伤，诉说的，是与已故父母相见的喜悦，还是相见后即刻要分别的悲哀？仅有一次相见的机会，若是相会又要伴着落下的泪水对想见之人说什么呢？



[Campanella]
berpop ensembles

算来似乎是头一次这么细细品味 bermei 作曲的 CD，明明是作曲界的老人，这么晚才去接触实在有点惭愧。bermei 的作曲都很唯美，虽然有一些曲子我听着还是产生了一种有些“迷”

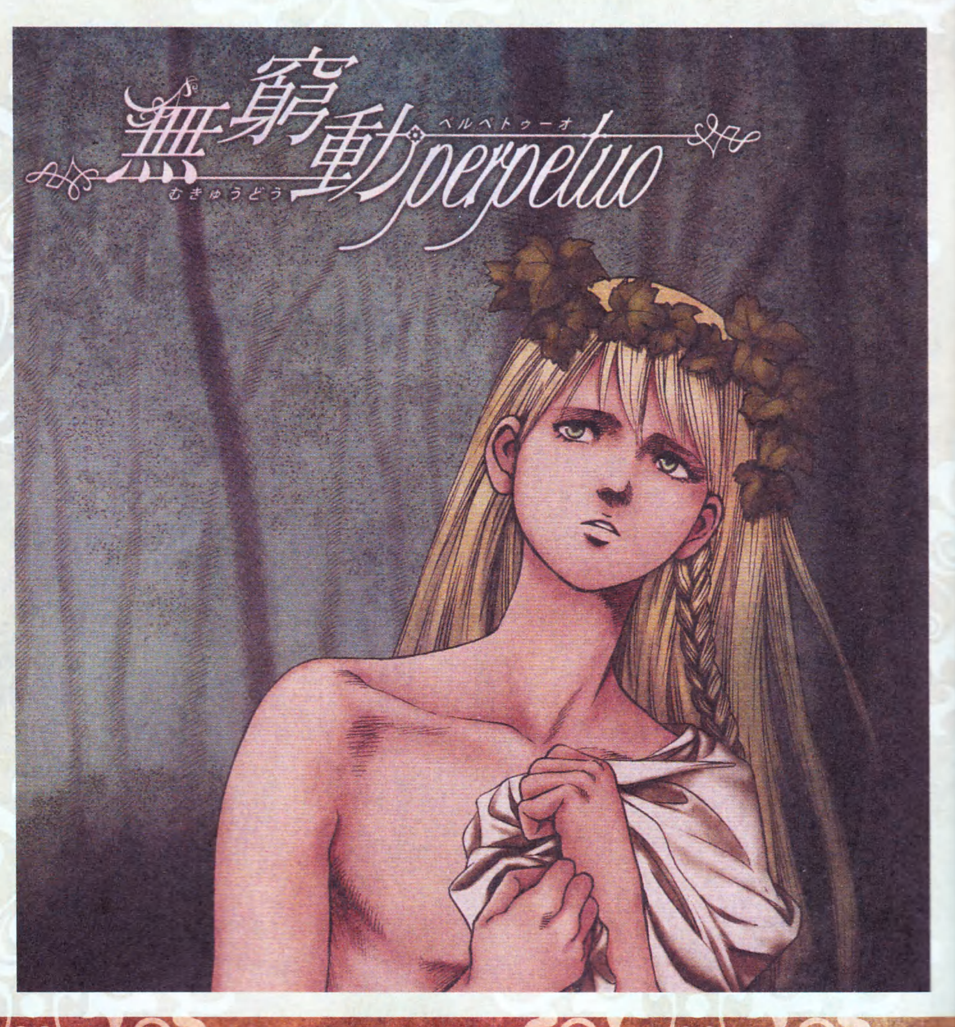


的感受，这大概就是以歌曲的氛围去让人自行理解为目的吧。这张专辑重点想要推荐一下 tr2 和 tr5，tr2 是三拍子的电子舞曲，不同于普通的圆舞曲，它并没有直接将浪漫很华丽地呈现出来，像是被薄雾笼罩的街道，又藏在梦里的祈愿，能够感受到，却又无法直接触碰。tr5 与寒蝉的对象 A 十分相似，用提琴音让流行混搭古典，副歌的旋律变换，以及真假声切换都很容易使人联想。（毕竟是早期 bermei 所写的曲子）不过这首クロノグラフ的副歌，惆怅感却强过对象 A，抒情缓慢却又深切的歌唱，急切地歌唱着少女对恋人的思念，独自一人的寂寞，沉淀在自己的梦境里永不愿苏醒。



[love solfege]
無窮動 perpetuo

阔别同人展会许久的 love solfege 在 C92 终于回归，虽然多少还是有点沉浸在鲇太太去世的悲伤中，但社团能够有新的作品，重新出来活动，真的非常令人欣喜。专辑的风格还是一贯的宗教圣歌风，空灵的钢琴或者管风琴，同时很注重烘托神圣与大气的感觉，歌姬多用美声唱法，歌词也是各种不同的语言所组成的。最让人感到震惊的可能是倒着从右往左写的 tr3 希伯来语了吧。这首歌是先作词再作曲的，所以オーギュスト棒大叔真的是用尽了全力呢。歌词的内容是祈愿现在的小孩能够不要重演历史的悲剧，所以加入了不少长音合唱。作曲上我个人非常中意 tr9，钢琴伴奏下抒情又富有热情感的演唱，能够让人感受到音乐所带来的幸福与美好；以及 tr1 让我们所感受到的紧张，神秘，迷惘的感觉，由慢到快，背景的吟唱像是天外之音一般。以提琴和钢琴一同推动的，仿佛像是永不停止的阶梯一般催促人们奔跑。tr5 则是这张专辑里比较特殊的一首，使用的乐器和编曲很明显是电子舞曲，然而オーギュスト棒大叔还是将它尽量编曲得跟专辑风格比较接近。前奏是静，主歌副歌则是动，越往副歌越



是慢慢燃烧着内心的希翼。篇幅所限无法一一介绍，不得不说無窮動 perpetuo 真的是一张需要静下心来细细品味每一个细节的好碟，当然如果能够看懂专辑中大量小语种歌词的话，想必能够有更深刻的体会。

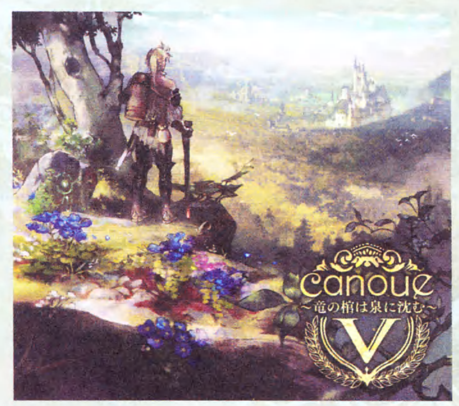




新企划一直在延迟的 13endCard 这次差点被粗心的我给遗忘了，在场内晃悠的时候突然发现了她们的摊位，一问有新作便非常高兴地买了下来。想必应该是制作时间的原因，这一次的新碟也不是正式版，依然是预告 CD，收录了两首新企划マナの楽園的新曲。tr1 是一首十分热闹，使人热血沸腾的多重和声民族风歌曲，无论是作曲还是演唱都非常具有这一风格的代表性，可惜曲子比较短，意犹未尽之时便结束了。C91 的写 rigel theatre 乐评的时候，我曾经提到今年这两个团将会合作，而 tr2 便是 rigel theatre 为 13end 写的新曲。开场的风笛声一听便是凯尔特风，这首歌曲所纺织的美好与充满希望的氛围与 rigel theatre 自己本家的曲子十分相似，仔细听还可以在伴奏中听到贯穿全曲的有趣音效。间奏的军鼓以及齐声鼓掌更是增加了不少魅力。希望在今年剩下的两个展会中能欣赏到マナの楽園的正式版本（或者续作）。



霜月，manyo 和日山的团 canoue 迎来了他们的第五张专辑，这张的质量我个人给的评价是 canoue 作品之中最高的，不管是初听还是多次品味都让人感到十分舒畅。没有令人痛心的毒，也不是欢闹的糖，就只是一张很朴素的民族风物语专辑，用各种不同的曲子情感讲述着内心的想法和历史。快节奏中带着悲痛的感觉的 tr2，讲述着封面上的少年对战争的悲哀。tr3 是充满着浪漫感的华尔兹圆舞曲民族曲，用平静的口吻诉说一名为了生存被迫嫁给侵略自己国家的仇敌的公主，为了复仇毒死国王，自己当上女王的故事。tr4 与 tr5 都与传说中的龙之秘宝有关，一首十分空灵缥缈，一首则充满干劲。知道龙之秘宝不过只是传说的少女，遇到了为了赚钱给母亲治病的少年，知晓了真相的少年虽然失望，但带着少女回家之后，他与少女在一起并慢慢变得富有，母亲的病也渐渐痊愈。全专辑呼声最高的 tr7 写满了少年对心爱之人的思念，想将一切的感受和风景都寄托于无形的信件之中，通透的歌声，唯美温柔的旋律，聆听的同时，内心也被治愈了。随后而来的最后一首 vocal 曲，tr8 虽然也是一首舒缓的慢歌，所表达的情感却截然不同 -- 霜月演唱的方式也明显不再明快，而转换为了深沉。这首曲子大概是最想让我跟着一起歌唱的吧，不知为何悲伤的情绪会想要跟随歌曲一同涌出。与心爱之人一同仰望的玻璃一般透明的天空令人憧憬，而独自一人仰望的天空却像是出现裂痕的玻璃，无痛无忧的明日，是否不会来访？







QOW 在 C92 首次采用了下载卡的形式发售新歌，尽管主页很好心地提示了一句“你是否在为了日日增多的 CD 盒而烦恼？”不过笔者还是偷偷地猜测大概是预算或者时间问题来不及而制作了下载卡吧（被打）。尽管只有一首新曲，却给人留下了很深刻的印象。此次的原创同音治愈系以及大气风格的歌曲居多，黑暗风的歌曲反而比较少。小狐丸帅气的作曲让睦鬼尽情地扮演着念咒的黑暗魔女角色，以及在最后一段歌曲的配乐中左声道增加了行云流水般的钢琴让人更为享受。睦鬼这首歌的作词跟叶月一贯魅惑的风格十分相近，“比新月摇曳的野蔷薇色，更加深沉孤独色还要深邃，我想要你来到我身边，转动禁断的钥匙打开门扉，此处就是乐园。”怕不是睦鬼也要开始朝着这个方向作词了。（逃）



还记得去年 C90 上大放异彩的影色妖精绘本吗？那样令人悲伤的妖精物语恐怕很难忘记吧。C92 迎来了妖精绘本系列的第二弹 -- 幻想 妖精绘本。这次的曲子没有上次那样让人心痛的剧情，内容和作曲来说个人觉得可能是上一张更为优秀，但质量依旧很高。此次担 当首尾 BGM 曲子的是光之巢，在令人激动的黑暗圆舞曲过后，她立刻加入 tr2 的合唱之中，以造语和声的形式伴随叶月演唱完了整首 曲子。叶月的声线来演唱宗教圣歌风的曲子不是很合适，然而有光之巢的陪伴便感觉好了许多。tr3 的作曲是我这一年多一来都非常 喜欢的とろまる，很明显，这首歌的作曲就是故意承接影色妖精绘本 tr4 的感觉。虽然这首歌不像上次那样有一个完整的故事，但也 依然划着历史的小船在带我们穿过曾经的遗迹，看着歌词所描绘的美丽风景。副歌突如其来的悲伤感像平静的海洋中突然出现的漩 涡把人卷了进去，作曲的这一点比上一张一直平淡的感觉来的好太多了。tr4 是大家都很熟悉的铃叶姐姐作曲，和光之巢一样，由作 曲亲自演唱和声，真是妙不可言。故事内容是一名被妖精养大的人类女孩回到人类世界以后，疯狂思念爱慕的妖精王的故事。副歌 那句“啊，无论如何，不管怎样，哪怕只是个噩梦也好，被粉碎也不后悔，也想追寻抓住那金色的羽毛”，这澎湃的情感，强烈到 让人震惊，结尾部分的鼓点也为此增加了迸发的感觉。专辑主打曲则是 Mamyukka 的作曲オッカ，依旧为大家带来了俏皮可爱的风格 ，不同于往日，这次的还带着印度的异域风情。陪伴着想要学习魔法咒语的少女的小黑猫，究竟是带来美丽梦境的小天使，还是隐 藏在深夜之中亮出利爪的恶魔呢？▲



诸君，带上你们的钱包跟我走！

——日本 ACG 购物指南：中部·北陆地区篇

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 稗田 ■美编 / 展颜

笔者最近一次在日本购物真可谓感触良深：某著名化妆品品牌的主打产品跑遍关西各大城市的所有大型百货公司都告断货；某日本知名时尚品牌包包专卖店长年需要领号排队进店，且经典款永远缺货；药妆店开始给眼药水、牙膏等普通日用品限购，一人一天只能买两个；某大型电器商场的保温杯货架永远是一扫而空的状态，但买单时你会发现有人装了一拉杆箱的保温杯；免税柜台前结账排起了几十米的长龙；日本新闻报道有中国男人一次性豪购价值 70 万日元的龙角散被警方逮捕……一边是国内新闻报道“中国游客在日本爆买风潮已经降温”，一边是越来越难以言状的糟糕购物体验，而且还是在传统的旅游淡季，笔者在日本购物可谓不计其数，遇到这种情况还是第一次，搞不懂到底是代购太嚣张呢？还是爆买风潮其实是愈演愈烈了呢？又或者两方面因素兼而有之？

想来很多朋友无论是跟团还是自由行去到日本，除了给自己添置点东西，总少不了要帮家人、亲友、同事带这带那，购物是旅行中的重要行程之一。多年来笔者写过那么多期圣地巡礼，食、住、行、玩面面俱到，倒是没有在购物环节上着过多少笔墨。前不久蒙成都 CD 主办方好意收到了十周年纪念场刊，上面倒是有一篇秋叶原中古宅物的购物指南，令笔者颇受启发。另外也有感于最近的经历，所以觉得不如就写一个日本各地宅腐店购物指南的专题连载好了。第一期就先从几个相对比较冷门的地方写起好了。

名古屋篇



概况

名古屋位于日本正中部，爱知县的西部地区，是爱知县的核心城市，人口约 230 万，是继东京都、横滨市、大阪市之后的日本第 4 大城市，也是中部地区最大的都会。名古屋所在的地方古代称为尾张国，在这片土地上曾诞生过织田信长和丰臣秀吉这两位缔造了日本战国时代历史的伟人，同时也是柴田胜家、前田利家、加藤清正等一大批赫赫有名的战国大名的故乡。

为名古屋的近代化打下基础的是江户幕府奠基人德川家康，家康的故乡三河就在爱知县东部，与名古屋比邻而居。德川幕府平定天下后，作为德川御三家之一的尾张藩一直存续到了明治维新。繁荣的名古屋一度毁于太平洋战争的战火，战后得到全面重建，包括城市地标之一的名古屋城在内的很多知名景点都是战后重建的。现在的名古屋市由 16 个区组成，都市核心区是中区、中村区、热田区、千种区、昭和区这几个行政区，尤其是中区，是名古屋市的政治、经济、文化中心。名古屋的门户交通枢纽站和规模最大的神社热田神宫则分别位于中村区和热田区。

交通

名古屋市所在的东海道自古以来就是连接关西和关东的必经之路，目前贯穿日本东西部的两条铁路主干道东海道本线和中央本线都经过名古屋市，并在名古屋站交汇，所以坐新干线在大阪京都与东京之间往返旅行的话，必然会经过名古屋，很多人未必游览过名古屋，但都有坐车经过这个城市。

名古屋地区的私营铁道十分发达，便捷程度甚至超过半国营的 JR，其中以名古屋市为大本营的名古屋铁道（名铁）占据着爱知县私营铁道的半壁江山，一共经营着名古屋本线、犬山线、常滑线、筑港线、濑户线和小牧线 6 条进出名古屋市的线路。而 JR 东海则有东海道本线、中央本线和关西本线三条主要线路出入名古屋市区。关西地区最大手的私铁近畿日本铁道（近铁）也有一条名古屋线直通名古屋站，这是关西地区唯一一条从大阪直通名古屋的私铁。除此之外，名古屋

还有一些地区性的公私营铁路，如运行在市区地下的名古屋市营地下铁，共有东山线、名城线、名港线、鹤舞线、樱通线、上饭田线6条线路。还有东海交通的城北线、名古屋临海高速铁道的西名古屋港线、爱知高速交通的东部丘陵线和志段味线。总而言之，名古屋的轨道交通既便捷又复杂，要摸清楚状况是要稍微做一点功课的。

名古屋市拥有两个机场，位于市区北郊的名古屋机场专营国内航线，国际航线全部在位于市区东南方向的卫星城市常滑市的中部国际机场。中部国际机场与大阪的关西国际机场一样，也是一座浮在海面上的机场，目前已有5家国内航空公司开通了从上海、北京、广州、青岛、西安、洛阳、大连、武汉、成都等十几个城市飞往名古屋的航班，另有两家台湾航空公司和两家香港航空公司开设有直飞航路，所以从空路前往名古屋不仅便捷，选择面也很广。进出中部国际机场主要通过名铁常滑线和空港巴士两种方式，都可以在一小时内抵达市中心。

公路和海路方面，名古屋的市内和长途巴士都很发达，市营巴士和地下铁相结合基本上覆盖了市区所有地区，并有通用的优惠乘车券可使用。长途巴士则通往日本各大主要城市，从名古屋搭乘大巴前往大阪一般只需3个多小时，车资则只有铁路的1/3左右。名古屋至东京的车程需6小时左右，有经济实惠的夜行巴士可供选择。名古屋虽然坐拥吞吐量巨大的名古屋港，但从海路前往名古屋的途径很少，这里就不介绍了。


▲用钢筋混凝土重建以后的名古屋城大天守

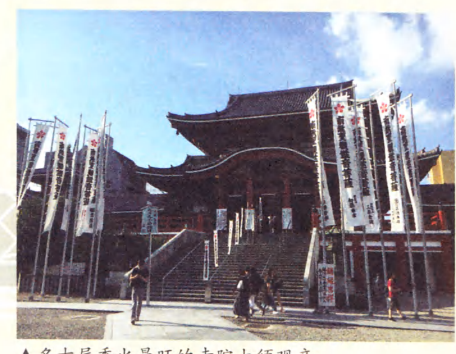
观光

名古屋历史悠久，又诞生过如此多的伟人，而且地理位置优越，交通便捷，但名古屋从来就不是一个典型的观光都市，对于一般游客而言观光资源比较有限，而且定位与大阪的差异不明显，所以如果你去过大阪，那一定会觉得名古屋稍显重复和乏味。


▲名古屋城名闻遐迩的金鯱，当然也是复制品

坐落于中区的城市地标建筑名古屋城于江户时代早期由德川家康修筑而成，城堡天守阁的屋檐上安置有雌雄一对金鯱，远近闻名，但可惜已经在二战的空袭中随同名古屋城一同化为灰烬，现在的城堡和金鯱都是战后50年代重建的。从规模和知名度而言，名古屋城都不如大阪城。而以珍贵程度来说，名古屋城不如同在爱知县的犬山城，后者是战国时代的“原装货”，现存日本国宝，也是赏樱名所。而从历史渊源来说，爱知县还有织田信长的居城清州城，德川家康的发迹之地冈崎城这样的稽古好去处。所以名古屋城作为名古屋市代表性观光胜地的地位还是颇为尴尬的。

名古屋市最著名的神社和寺院是热田神宫和大须观音。热田神宫因供奉着日本皇家“三种神器”之一的草薙剑而闻名遐迩。神宫位于市区南部的热田区，临近就有JR的热田站、名铁神宫前站和地下铁传马町站等轨交车站，交通便利，去名古屋旅行的话是一个不容错过的景点。不过普通人到了热田神宫当然不可能一睹草薙剑的真容，因为现在谁也看不到这把神剑。据说真的草薙剑早就在源平合战的最后决战中与战败自尽的安德天皇一同葬身海底了，现在供奉的神剑与其说是冒牌货，不如说是官方炮制的替代品。如今天皇即位时从形式上说还是要举行承继“剑与玺”的仪式，剑就是草薙剑，玺则是三神器之一的八尺琼勾玉。


▲名古屋香火最旺的寺院大须观音

顺带一提，三神器中的八咫镜目前收藏于伊势神宫，剑和玺都藏于东京的皇居内，热田神宫供奉的固然是草薙剑，但真剑在海底躺着，无奈只好唱了几百年的“空城计”，天皇收藏的也不过是替代品罢了。

大须观音是名古屋香火最旺的佛寺之一，其地理位置相当优越，就坐落于都市的正中心，地下铁大须观音站出站便是。这座佛寺本名真福寺宝生院，有着近700年历史。供奉的本尊圣观音有着“日本三大观音”之一的美誉（另两大分别是东京的浅草寺观音和三重县津市的津观音），观音信仰在中日两国民众间的传播都很广泛，所以到这里来烧香拜佛的中国游客也是络绎不绝，当然单纯作为景点而言，既没有优雅庭园，也没有宏伟建筑群，除了满地的鸽子粪就没什么特别的大须观音可能不太对一般观光客的胃口。


▲地位崇高的热田神宫，建筑样式与伊势神宫一样，都是简约古朴的神明造


▲大须观音境内常年栖息着一大群鸽子，所以鸽毛鸽粪满地都是

购物

终于到了重头戏购物环节了。从广义的购物来说，名古屋市的大百货公司、大型商店街基本上都集中于中区的荣、伏见和大须一带，有松坂屋、三越、丸荣这样的老牌百货公司，也有紧邻大须观音的大须商店街这样的观光商店街，如果不想频繁动用交通工具，只是信步逛一逛的话也花不了两三个小时，名古屋的市中心区域并不大。如果把要给家人、朋友、同事代购的化妆品、药妆、包包什么的都丢到一边，只为自己购置一些宅腐物的话，那么目标则是名古屋站所在的中村区。



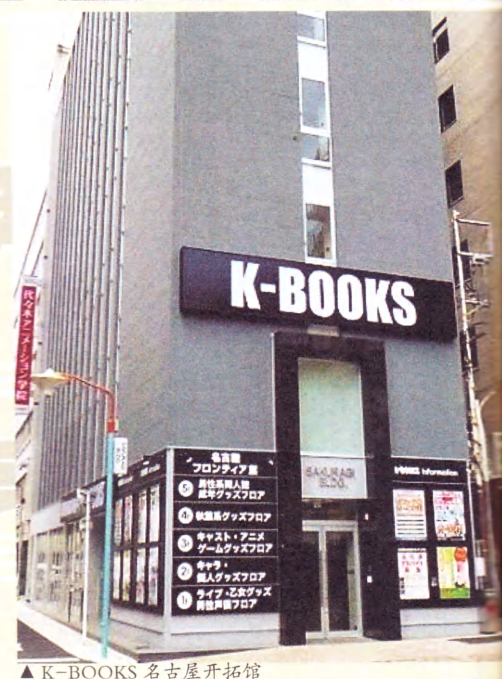
▲中村公园内醒目的丰国神社大鸟居，这里是太阁丰臣秀吉的故乡

中村区是丰臣秀吉的故乡，现在中村公园内还保留着供奉太阁的丰国神社，也是市内一个著名的去处。中村区拥有占地巨大的现代化综合性车站名古屋站，JR 东海、名铁、近铁、名古屋临海高速铁道、市营地下铁 5 家公司共用这座车站，地上地下线路繁多，换乘通道复杂，非常容易迷路，机智老练如笔者也曾在站内逛了近半小时愣是没找到要去的出口。但如果一定要化繁为简的话，名古屋站可以分为东面的樱通口和西面的太阁通口两大出入口，我们要去的地方位于太阁通口的一侧，所以无论是以什么方式到达名古屋站（包括巴士和步行），首先最重要的是找到太阁通口的方向。出了太阁通口，街对面就是一家巨大的 BIC CAMERA，边上还有 SOFMAP，一直逛秋叶原的老铁应该知道这两家不仅卖电器和游戏，现在也兼营日用品和药妆之类的人气货品，因为中国顾客太多，中文导购、免税结账和某宝付款一应俱全，购物体验算是不赖，不挑剔的话日用品、药妆等可以在这里一站式采购，买游戏机和游戏也能得到不错的优惠。优惠券在手的话，免税 8%，外加电器商品 7% 折扣，基本上就是游戏主机在日本的最低入手价了。BIC CAMERA 的这个街区遍布酒店和餐馆，一般自由行入住经济型酒店的话可以选择住在名古屋站周边。我们要找的是坐落于椿町 22-2 号的虎之穴名古屋店，这里被认为是名古屋地区 ACG 商品流通和同人文化的中心，在 BIC CAMERA 店铺后面的一条街道左转直走 2 分钟左右，到太阁通大路的路口附近就能看到虎之穴的大楼。虎之穴隔壁就是深灰色的 K-BOOKS 名古屋开拓馆，在后面一条街上还有虎之穴的活动会场，一街之隔还有 Animate 名古屋店。在椿町这个小小的区域内基本上聚合了名古屋所有的宅腐大手店铺，所以对于名古屋的宅男腐女们来说“去椿町”跟东京、大阪的同好们嘴里说的“去秋叶原”、“去日本桥”是一个意思。



▲虎之穴名古屋店大楼

先来介绍下店铺规模最大的虎之穴吧。虎之穴一直以来的特点是立足于关东地区，尤其是集中在消费能力高的东京，仅在秋叶原和池袋就有多达 5 家店铺，去过秋叶原的老铁们一定会被一字排开的 ABC 三连店铺所绊住双脚。另一方面虎之穴对于关西市场的开拓就不那么积极了，在大阪一共只有 3 家店，日本桥的两家规模尚可，在京都和神户各一家店，规模都不大。相比之下在名古屋的这家虎之穴无论是规模，还是经营范围都已堪称一流，毕竟在这里虎之穴的竞争对手没有在东京和大阪时那么多。坐落于椿町的这家店铺是 2013 年新建的，规模与秋叶原最大的 A 店持平，也是多达 8 个楼面的设置，按照惯例越是成人向的东西安排在越高的楼层，具体来说 8F 是成人向同人志，7F 是成人向同人游戏、Galgame、商业志，6F 是一般向同人志和周边，5F 是女性向成人同人志，4F 是女性向一般志、CD•DVD 等，3F 是一般向杂志、画集、同人游戏，1-2F 卖的都是一般向的漫画、轻小说、杂志、CD•DVD 等。常客们进店往往都是坐电梯直奔要去的楼层，从上往下逛。不过要注意一点的是，日本的宅店每个楼层都设有结账柜台，除非特殊情况，否则商品只能在当前楼层结账后才能离开，这也是大家为什么从上往下逛的原因，可以省去拎着东西爬楼的麻烦。所谓特殊情况就是需要免税处理。大约从两年前开始，以虎之穴、Animate、MANDARAKE 等大手店铺为代表的宅腐店开始被纳入免税店范围，买满 5000 日元的商品就能享受免税待遇。如果在一个楼层购买的商品不满 5000 日元，可以要求店员代为保留，等购物全部结束后再统一结账。这时候难免需要几句简单对话，如果不会日语的话出示下护照，表示需要“TAX FREE”那么店员都会心领神会。笔者最近两年购物欲大减（实际上是图省钱不乐意买新品），在虎之穴很少大手大脚花钱，实际上并没有在名古屋店消费过，不过关于免税的信息是不会有误的。虎之穴名古屋店的营业时间是工作日 11:00—21:00，节假日 10:00—21:00，日本营业到 21 点的店铺不太多，一般 20 点就关门谢客了，在虎之穴购物你可以有更充裕的时间。



▲ K-BOOKS 名古屋开拓馆



▲ Animate 名古屋店

根据笔者的多年心得，顾客图方便固然可以盯着一个店买，但其实买不同类型的商品可以去在相关方面比较有特色的店铺，多逛逛多看看，这也是购物的一大乐趣。如果买一般漫画新刊、轻小说、杂志、非限定的周边等等，虎之穴和 Animate 是理想的一站式选择；买画集和成人漫画笔者会去 Melonbooks，常常会有店铺限定的特典（BTW，Melonbooks 以前在名古屋有过分店，2012 年关门大吉，店铺被 A 店取代）；买同人志则会在虎之穴、Melonbooks 和 K-BOOKS 三家

之间多逛几次，各家都会进独家的本子；中古商品当然选择 MANDARAKE 和骏河屋；此外卡牌、游戏也都有相关的专门店铺可选，前提是你去的是秋叶原。在名古屋就没有那么多选择了，但一街之隔的 K-BOOKS 还是值得逛一逛的，这里的同人商品更多，分类更科学一些。其实 K-BOOKS 也是发轫于东京的老字号了，其特点是以池袋为大本营，一气排开多达 12 家店铺，风头盖过其他所有竞争对手，不过在池袋以外其经营规模就比较有限了。东京以外只有大阪和名古屋两家店铺，其中名古屋开拓馆是 2017 年 4 月刚开的，从里到外各种新。K-BOOKS 的经营方针是货品种类类部门，以漫画、轻小说、杂志等书籍为主。但如果只是普通商品的话隔壁虎之穴也有，要拼店铺特典的话虎之穴也不会输给 A 店。A 店唯一特别的卖点应该就是附设的咖啡馆了，所以逛累了的话不妨进店坐坐，吃个甜点恢复下体力。不过要提醒的是，K-BOOKS 的营业时间是 12:00—20:00，A 店则是 10:00—20:30，各家都有微妙的不同，希望不要因为搞错营业时间而影响了购物。顺带一提，A 店在荣地区也有一家分店，设在 PACRO 百货公司东馆的 4F，店面规模比较有限，交通倒是方便的很，乘坐地下铁名城线至矢场站，南口出站就是 PARCO 百货。


▲同人志的摆放非常利于挑选


▲抱枕货架

虎之穴名古屋店
地址：爱知县名古屋市中村区椿町 22-2
营业时间：11:00—21:00（周一—五），10:00—21:00（节假日）

K-BOOKS 名古屋开拓馆
地址：爱知县名古屋市中村区椿町 21-5
营业时间：12:00—20:00

Animate 名古屋店
地址：爱知县名古屋市中村区椿町 18-4
营业时间：10:00—20:30

Animate 荣店
地址：爱知县名古屋市中区荣 3-29-1 名古屋 PARCO 东馆 4F
营业时间：10:00—21:00

和范围不如虎之穴，但店铺空间更宽敞，照明更佳，分类也更科学合理，所以购物的体验在虎之穴之上。名古屋开拓馆只有 3 个楼层，3F 是成人向商品区，本子、游戏、抱枕床单等周边分门别类，一应俱全；2F 是角色专区，店铺会挑选高人气作品和角色设置很多专区，主打商品是挂件、贴纸、小毛绒玩具、卡牌等轻量级周边，比较迎合迷弟迷妹们的购物方式；1F 是综合区，一半是卖一般向的动画、游戏、手办等，另一半是近期最热门作品的商品专区，总体上比较偏向女性向，现阶段就有『冰上的尤里』、『刀剑乱舞』等作的专区。看得出 K-BOOKS 在同人物和女性向周边两方面做了很大强化，弱化了漫画、轻小说、游戏等常规商品，避免与虎之穴正面对抗，所以如果抱有不同的目标的话，两家店铺都值得一逛。相对而言地位比较尴尬的倒是与虎之穴开在一起的 Animate，A 店商品的特点就是没有特点，什么都卖，而且上新很快。A 店也有三层，3F 卖的是视听商品，包括 CD•DVD•BD 等；2F 的 1/3 是同人志，1/3 是女性向商品，1/3 是角色专区；1F 也是综合



▲同人 COSPLAY 和特典盘也被单独摆放出来


▲尤里周边专区

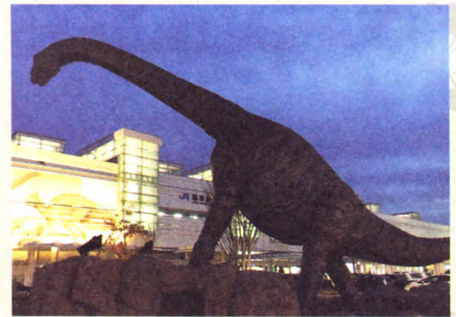
福井篇



概况

因为笔者去年深秋刚刚游览过北陆三县，记忆还比较清晰，所以这一期想把比较小众的福井、石川、富山三个县放在一起介绍。

根据与近畿地区的远近，由近到远，先介绍福井县的情况。福井县在京都府的北面，北临日本海，地势狭长，海岸线漫长而崎岖，地貌相当奇特，有着像东寻坊这样的观光名胜。福井县的地域由古代的若狭和越前二国组成，南面是若狭国，称岭南，北面是越前国，称岭北，南北素有差异，北部较发达。福井县的核心城市福井市位于岭北地区，人口约26万多。战国时代，以织田家首屈一指的猛将柴田胜家修筑北庄城为发轫，逐渐发展为北陆地区的一大城市。如今市内还保存有供奉柴田胜家、以及其妻女——战国第一美女阿市和女儿茶茶、阿初、阿江三姐妹的柴田神社。福井市区面积不大，并没有划分行政区，城市基本为南北走向，有北陆本线贯穿而过。城市东面是日本三灵山之一的白山山系。福井县本身纬度不高，但由于受到日本海一侧西伯利亚寒流的影响，是日本有名的豪雪地区，全年降水和降雪都很多，对旅行观光有一定的影响。



▲福井站前的可动雷龙模型

交通

交通问题一直是福井县的一块心病。此话怎讲？北陆地区过去经常受到气候和地形的制约，交通不算很发达，迄今为止只有一条JR北陆本线贯穿整个北陆地区，将北陆三县与近畿地区连接起来。然而北陆三县纵然有几百万人口，新干线却迟迟没有在北陆落地，直到2015年才开通了由本地线路升级改造以后通车运行的北陆新干线，但这条线路目前只接通了从长野到金泽的路段，从金泽再往西经湖西线直到京都的线路并未打通，也就是说至少目前福井县还未拥有新干线，据说要到2023年北陆新干线福井段才会贯通，这样的建设速度跟我天朝如火如荼的高铁事业比起来实在是慢得可以。所以目前从大阪京都前往福井市最快捷的方式就是行驶在北陆本线上的特急列车“超级雷鸟号”，从起点站大阪始发到达福井站大约需要2小时不到，这个速度其实是可以接受的，毕竟两地有190公里的距离。福井市还有一条向东深入白山地区的九头龙线，这也是县内唯二的两条JR线。

私营铁道方面，也有福井铁道和越前铁道两家公司运营的三条线路，分别是南北走向的福井铁道福武线、越前铁道三国芦原线，以及东西走向的越前铁道胜山永平寺线。利用这几条线路可以去到诸如丸冈城、永平寺、东寻坊、胜山恐龙博物馆等一些当地知名的景点，但都需要再换乘巴士。不过仅就市内范围而言，上述几条轨交加上巴士的补充足可以胜任。

与福井市北部相邻的坂井市内有一座福井机场，只有国内线路，所以进出福井最便捷的交通方式还是铁路。



▲嶙峋崎岖的东寻坊崖壁下就是汹涌的日本海，难以驾船接近的海岸线增加了自杀的成功性

观光

福井县的观光资源不算很多，但都比较有特色。之前提到的东寻坊坐落于三国町西北部海岸线上，是一段经过1000多万年的海水侵蚀后形成的犬牙交错、怪石嶙峋的壮观崖壁。它得名于一个因求爱不成而发狂跌落悬崖的和尚，所以自古以来东寻坊不仅是观光胜地，也是蹈海胜地，历史上慕名而来的自杀者数以万计，因此在风景最佳的悬崖边，当地政府还设置了求助电话亭，这也算在日本特有的奇观了吧。以笔者的亲身体验来说，悬崖前端没有任何护栏或绳索，游客可以在猛烈的海风中直接站到悬崖边向下眺望汹涌的波涛，而不会受到任何人的劝阻，这种狂野的体验该说是美妙还是糟糕呢？从福井市内，乘坐JR线至芦原温泉，然后再换乘京福巴士可直达东寻坊，途中会经过『歌牌情缘』和『玻璃之唇』两部动画的取景地，笔者以前也都介绍过。

与东寻坊齐名的景点还有永平寺，永平寺是日本佛教一大宗派曹洞宗的大本山所在地，其位置远离都会的喧嚣，深藏于山野之间，很



▲设在东寻坊悬崖边的自杀者求助电话亭



▲永平寺最具代表性的镜头敕使门，由于只在特殊场合才开启，所以门前台阶上铺满了青苔



▲恐龙博士是福井当地的官方吉祥物

适合禅宗参禅悟道。永平寺的观光也很特别，游客抵达以后并不能自由参观，因为这样会打扰僧人的修行，必须在僧人向导的带领下边走边听讲，在静谧的氛围中耳边响起富有禅味的话语，能让人感受到另一种的心旷神怡。在福井站有直达永平寺的特急巴士，推荐购买一张2000日元的“永平寺、东寻坊二日乘车券”，可以省出一点车资。但总体而言福井地区的优惠乘车券性价比不是太高。此外像白山脚下的县立恐龙博物馆也是日本屈指可数的优秀自然博物馆，也有电车＋巴士的组合乘车券，但与上述两个景点无关，鱼与熊掌不可兼得。

购物

在福井市这样一座20多万人规模的中型城市，对购物这档子事不能抱有太高的期望值，不过造访福井的外国游客毕竟连年增长，像基本的外语、免税等服务在福井市还是能普遍享受得到的。福井市的大型商业设施都集中在福井站周边，这座车站本身很有特点，到处可见恐龙元素，车站外的广场上还安置了一座等比例的巨大可动雷龙模型，很有意思。广场正对的西口前就有商店街和一座西武百货公司，酒店也大多集中在周边地区。西武百货旁边的一栋大楼里有一家Animate，这是福井市唯一一家综合性ACG店，规模不大，只有一个楼面，设置了书籍、视听、角色周边和热门推荐四个区域，应该说比较符合地方性中小城市的购物需求。值得一提的是由于中小城市当地物流配送能力有限的关系，书店、碟店新品上架往往比大城市要慢好几天甚至一周以上，而A店凭借全国物流体系的保障，可以做到只比官方上市日期晚1-2天，不比网购慢多少，加上货品种类齐全，对于当地宅男腐女们来说是购物的首选。当然国人不太可能千里迢迢跑去福井买宅物，但闲来无事逛一逛，临时起意买点打发时间的小玩意的可能性还是很大的。

Animate 福井店
地址：福井县福井市中央1丁目8-17
营业时间：10:00—19:00



▲ Animate 福井店

金泽篇

概况

作别福井县，向北进入石川县，目指北陆地区第二大的城市金泽市。北陆本线一路上会经过芦原、山中、加贺、美川等好几个温泉乡，北陆一带温泉胜地遍布，是该地区观光业的一大特色。『花开伊吕波』的舞台汤涌温泉就在金泽市郊，相信很多人都还记得这部作品。

石川县地方包含古时的加贺和能登两国，江户时代坐拥百万石领地的一流大名前田家的封邑加贺藩就基本包含了石川县的全部，作为封地最多，经济实力最雄厚的诸侯之一，前田家历代积极发展农业和手工业，无论是城市发展，还是产业规划都向京都学习，所以作为加贺藩，同时也是石川县核心城市的金泽在各方面都与京都有相似点，如町家建筑风格、茶文化、友禅印染、莳绘漆器等。金箔制品的加工是金泽的一大特色产业，大到整栋建筑物的外立面，小到米粒大的吊坠，奢华如整张金箔负面的面膜（真正的脸上贴金！），创意如裹了食用金箔的冰激凌，在金泽应有尽有。这座北陆大都会人口超过 46 万，只在日本排第 34 位，但其实远多于奈良市，我们印象中奈良是那么的热闹，其实大部分都是游客罢了。在江户时代，金泽曾是仅次于京都、江户和大阪，与名古屋平起平坐的天下第四大都市，但进入近代后发展不快，整体上还是保留着重视手工业和较为古朴的城市格局，加上二战时幸运的躲过了盟军空袭，所以各方面都还比较原汁原味，是一座比较安静、细致、古风的观光城市。

金泽人杰地灵，著名文学家泉镜花和室生犀星是金泽文学史上最耀眼的两颗明星，当地不少观光资源都以这两位来命名，如观光周游巴士“镜花号”。在金泽出生长大的业界著名声优也不少，比如能登麻美子、新谷良子、洲崎绫这三位。



▲夜色中美丽的金泽站红色楼门

交通

金泽是北陆地区最大的交通枢纽中心，轨交方面有 JR 西日本、IR 石川铁道和北陆铁道三家公司运营的 5 条线路在市区内运行，其中最为重要的就是 JR 北陆本线和北陆新干线，由于新干线的开通，金泽与富山之间的原 JR 地方线路改组为 IR 石川铁道。私营的北铁则运营着石川线和浅野川线两条南北走向的支线。金泽站是北陆地区最大的车站，也是日本最美的车站之一，车站入口处如同巨大鸟居一般的红色建筑物令人印象深刻，给现代化的车站建筑平添了一抹复古色彩。

金泽市没有地铁，但巴士交通比较发达，作为观光型城市，观光循环巴士和各类优惠乘车券也是必不可少的。从金泽站出发前往景点集中的金泽城公园一带步行稍远，租赁自行车或利用观光循环巴士是比较理想的选择，有北铁巴士的 500 日元一日乘车券，还是相当经济实惠的。

空路方面主要依赖石川县小松市的小松机场，这座机场既是航空自卫队的一座重要基地，也是一座国际机场，目前有中国大陆、台湾、韩国的三家航空公司开辟有国际航线，其中就有东航上海直飞小松的定期航班。从小松机场前往金泽站的直通大巴很多，也可以选择先坐车到 JR 小松站再换电车前往，时间都只需几十分钟。顺带一提，小松基地驻扎着一支救援直升机编队，早年有一部动画『复苏的天空 救援之翼』就是以这里为舞台拍摄的，女主角的声优是能登。



▲▼金泽城





观光

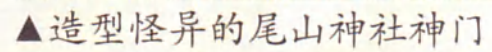
金泽市的观光景点相对比较集中，对外国游客吸引力最大的当然还是名声在外的兼六园。作为日本三大名园之一，兼六园秉持着宋代『洛阳名园记』里所指导的造园宗旨，兼顾着宏大与幽邃、人力与苍古、水泉与眺望这六大特性，故名兼六园。包括冈山的后乐园、水户的偕乐园在内的三大名园笔者都游览过，个人感觉有冈山城天守阁作为背景衬托的后乐园观赏体验最佳，兼六园次之，偕乐园周边环境保存得不太好，现代化建筑林立，景观体验最差。相比之下兼六园边上的金泽城址就缺乏看点了，金泽城的天守阁早在战国时代末就因落雷而烧毁，几百年来一直没有天守，所以也就谈不上重建一说，没有天守阁的城堡果然显得空旷乏味。其实兼六园的雪景很出名，金泽市每年的降雨降雪也比较充沛，冬季降雪时间较多，作为金泽本地人的著名声优能登麻美子就曾在冬



季为故乡做过观光推广节目（『复苏的天空 救援之翼』的特典，金泽也是动画取景地），当年能登姐姐款款走在兼六园银装素裹的雪景中的优美身姿令人印象深刻。







▲造型怪异的尾山神社神门

▲金泽21世纪美术馆里最著名的艺术装置“游泳池”

兼六园周边另两个好出去是尾山神社和21世纪美术馆。尾山神社供奉的对象是加贺藩百万石大名家的始祖前田利家，这座神社的最大特点是风格奇异的神门，这座建于明治时代的神门据说融合了和洋中三种风格，典型的“四不像”，不过留存到现在也成了金泽市的地标景点之一。21世纪美术馆是放眼全日本都非常有名的地方性现代美术馆，特点是各类新奇的现代装置艺术品，比如在很多旅游推荐杂志上都有的游泳池，因为入场免费，每年游客多达百万人次。

以上景点全部集中在金泽城公园周边，观光巴士间隔十几分钟一班，车程不过十分钟左右，非常方便。



▲21世纪美术馆的艺术装置之一

▼近江町市场的招牌海鲜天妇罗饭



作为补充笔者还想介绍一下金泽的大型书店BeanS，这家书店是富山县的老牌书店明文堂在金泽的分号，2007年开张时就马上因为其极富创意的大楼外形和时尚的店堂布置而引起广泛关注。正如店名BeanS所起的那样，书店建筑被设计成一颗豆子的形状，还蛮符合金泽人崇尚现代艺术的作风的。书店共三层，3F的一半是绘本，一半是漫画和轻小说，内容不仅充实，而且店铺照明、环境色、以及书架的布局都让人感觉高端大气，俨然身处一座巨大的图书馆之内。如果觉得在A店的狭窄店面里逛得不舒服，不妨到BeanS来体验一番。BeanS唯一的缺点就是位置稍偏，从金泽站西口乘坐北铁巴士至"县厅前"需大约20分钟，不过书店一直营业到午夜，可以在一天的行程结束后过来充充电。



▲北铁巴士的金泽城下町周游巴士"镜花号"，以著名小说家泉镜花命名

购物

作为年接待700万以上人次游客的观光型都市，金泽市的购物环境还是相当不错的。繁华的商业区都集中在市中心的香林坊一带，其位置就在金泽城公园东面几百米开外，省去了观光客很多交通换乘的时间。大型百货公司有东急和立足于金泽当地的大和百货，周边还有香林坊、竖町、片町三条商店街，购物和餐饮都完全没问题。非常有名的近江町市场距离香林坊也不太远，巴士两站地可达。近江町市场是当地最大的生鲜食品批发市场，里面还有不少提供由新鲜渔获制作的美食的料理店，食客们在铺子里看中的金枪鱼、真鲷、乌贼、松叶蟹等高档海鲜，由大厨直接片成生鱼片，或制作成当地招牌的海鲜刺身丼，光看就觉得无比美味。可惜笔者不吃生的，但新鲜出锅的天妇罗海鲜饭同样让人欲罢不能。

吃饱喝足，有精力的话照例要逛一逛金泽当地的宅腐店。不过多少让人感觉有点遗憾的是，以金泽市的规模来说，全市只有一家Animate，其他大手连锁ACG店都从没有在金泽设立过分店，想必也是调查过当地的消费能力才做出的决定。金泽A店就坐落于竖町商店街上，在BELSEL大楼的3F，标识比较明显不容易错过，店面设置与此前介绍的福井店完全一样，分为书籍、视听、角色周边和热门推荐四个区域，特色是谈不上，货品还算丰富，服务也OK。



▲建筑物外观像一颗豆子的金泽BeanS书店

Animate 金泽店
地址：石川县金泽市竖町24番地BELSEL3F
营业时间：11:00—20:00（周一—五），10:00—20:00（节假日）

金泽 BeanS 书店
地址：石川县金泽市鞍月5丁目158
营业时间：7:00—24:00（1F），9:00—24:00（2-3F）



▲照明和环境色突出一个字——亮！



▲ Animate 金泽店所在的BELSEL大楼，位于竖町商店街上



▲漫画区充实的货架，让人有身临图书馆的错觉



▲儿童绘本区，休息区的设置很有亲和力，而且书架前还摆放了安全的扶梯，方便取阅上层的图书

富山篇

▲远眺富山市区，以及背景中的立山连峰

概况

本期的最后一站是富山县。富山县北面临海，东西南三面环山，交通比较闭塞，古时属越中国，长期夹在加贺与越后两国的势力之间，受影响较深。江户时代越中也被纳入前田家的领地，曾是百万石加贺藩的一部分，直到明治维新后才重新独立出来，所以历史上发展势头一直受到压制，各方面长期位居石川县之后，其核心城市富山市41万多的人口也位列新潟市和金泽市之后，是北陆地区第三大城市。

虽然三面环山，市区面积不大，但富山市的地理位置非常重要，靠北陆新干线东西连接起石川和新潟两县，南面有一条高山本线可以一直通到岐阜县，作为交通中转站的作用非常明显。富山的旅游资源也很丰富，坐拥世界文化遗产五箇山景区，以及成熟的立山纵贯观光路线，还有丰富的温泉资源，造访富山无论是利用铁路、巴士还是空路都是比较便捷的。

交通

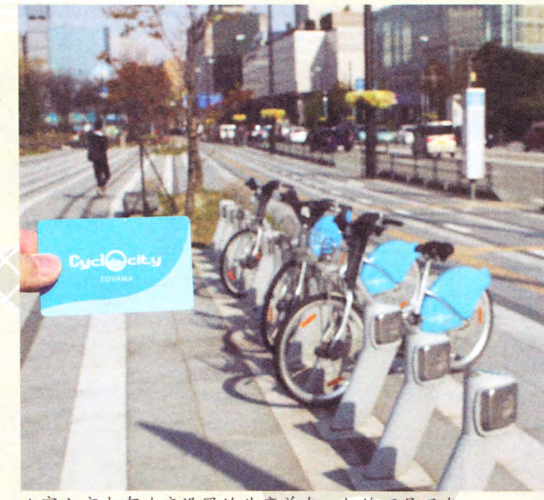
富山市的交通方式也比较丰富，有JR北陆新干线和高山本线，还有原北陆本线富山段改



▲从富山站发往立山的特急列车“ALPEN号”，建造于上世纪70年代，是不折不扣的老古董了



▲相比于70年代的古董车，在富山市内运行的路面电车看起来都很现代化



▲富山市内有政府设置的共享单车，但绝不是观光客可以随到随用的

制而成的爱之风富山铁道线。地方性的公私营轨交则有富山地方铁道运营的多达5条线路，以及一条富山轻轨线。像非常热门的立山线路和宇奈月温泉均有电车直达。地方巴士线路也起到了比较好的互补作用，手握一张电车和巴士通用的一日乘车券（根据使用范围不同有1500日元和2500日元两个版本）就可以玩转整个富山市及周边地区了，但感觉性价比还是偏低。

从空中进出富山也是一个不错的选择。位于市区南郊的富山机场是北陆地区三座起降国际航班的空港之一（还有一座是新潟机场），目前有大陆和台湾的3家航空公司开设了3条固定线路，从上海和大连都有直飞富山的航班。富山机场离市区并不远，坐穿梭巴士到富山站只需20分钟左右。



观光

富山市是一座历史痕迹非常淡薄的城市，因为该市是日本在二战中受害程度最大的城市，全市建筑物99.5%毁于空袭，所以现在几乎看不到战前保留下来的古迹。相比之下隔壁金泽市好运冲天，石川县是全日本唯一没有遭受过空袭的县。富山市内除了重建的富山城，再没有可以一看的景点。富山县的观光资源全部分散于富山市周边的地区，像是同样是作为加贺藩主居城发展起来的高冈市，建有日本国宝瑞龙寺。高冈南部的砺波和城端地区都还保留着古朴的江户时代街道，大手动画公司P.A. WORKS的总部就设在城端町，他们一鸣惊人的出道作『真实之泪』也是在城端町取景拍摄的，那一带可以说是元祖级的动漫圣地。此外富山县还拥有雄伟的立山、风景如画的宇奈月温泉和世界文化遗产五箇山合掌造村落。富山市内虽然乏善可陈，但从这里出发前往上述的观光胜地都还是比较方便的。

购物

鉴于富山市内观光景点的匮乏，富山市作为中转站的作用更明显，游客在富山市区停留的时间就不会很长，所以总体来说商业氛围比金泽要差了不少。富士市传统的商业区都集中在富山城址公园附近的总曲轮和西町一带，有大和百货和总曲轮商店街，不过还是显得单薄了一些。

富山市成规模的宅腐店只有一家Animate，位置也不在商业区，而在距离富山站比较近的金融街上，设在一座银行大楼的地下一层，乘坐富山地方铁道的市电路面电车在"电气大楼前"下车便是。这家的店铺设置与此前介绍过的福井和金泽的A店是完全一样的，这也可以说是地方二三线城市A店的固定模式。顺带一提，北陆地区ACG最大的市场其实既不在金泽，也不在富山，更不在福井，而在地理位置更北面的新潟县，A店不仅有三家分店，连虎之穴也设有分店，店铺数量竟然与京都持平，有机会的话在后几期会介绍到。▲

Animate 富山店
地址：富山县富山市樱通5-13 富山兴银大楼B1F
营业时间：10:00—19:00


▲Animate富山店的入口不太起眼，在瑞穗银行的楼下



▲Animate富山店

ゴールデンアワー

Golden hour

ねぇ、私の存在理由ってなに？

INFO

游戏名:ゴールデンアワー
中文暂译:金色时光
公司:MORE
原画:南浜よりこ
剧本:小西翼
音乐:MME
发售日:2017年07月28日

如黄金时光般的青春记忆

■文/湿帝 ■责编/ 如月千华 ■美编 /三白

『ゴールデンアワー』剧情赏析和『MORE』作品介绍

剧情简介 Story

在等待电车到来时，石森雄也初次与“她”相遇——他被站台对面的拿起手机拍照的“她”所吸引，但到来的电车隔绝了他的视线，电车走过后，“她”也消失得无影无踪……

数天后，雄也在等待电车回校时偶遇青梅竹马北上万里花，两人闲聊的过程中，看到同班同学兼学校的高岭之花——广濑夏末在车站。雄也因为对夏末有所在意，被万里花揶揄是否有追求夏末的念头，但被雄也反驳只是有好感而已。实际上雄也真正在意夏末是因为他发现自己手机中有一张自己与夏末的合影，但自己对其由来毫无印象。看着夏末的身影，雄也感觉到那个仅有一面之缘的“她”与夏末有相似之处。

回到课室的雄也与好友雅史及琉璃聊起学校最近的幽灵传闻。雄也原是足球部的正式选手，但数月前在全国足球大赛地方预选赛来临之际，足球部包含他在内的数名成员因为交通事故而受伤，足球部也在预选赛中败阵。身体受伤、失去奋斗目标的雄也黯然退出足球部，雅史及担任足球部经理的琉璃其后亦相继引退。当琉璃准备继续畅谈幽灵传闻时，担任社会科的小轮老师来到教室，闲聊告一段落。上课期间雄也发现自己数次与夏末的视线对上，夏末下课后更直接找上雄也，但琉璃的出现意外打断两人的对话。夏末离开后，雄也被琉璃问及夏末为何找上他，雄也猜想大概与照片有关，但怕被琉璃误会于是搪塞过去。



雄也放学后到街上闲逛，经过某个路口时意外与“她”再次相遇，感到在意的雄也叫住了“她”，但对方误以为雄也在搭讪便摆出不耐烦的态度扬长而去。其后雄也路上看到自己的朋友——铃被几名混混纠缠，便带着她逃跑。成功摆脱对方的骚扰后，铃向雄也表示感谢。过去雄也还属足球部的时候，铃受她父亲影响对足球产生兴趣，每逢足球比赛都会特地过来观看，双人也因此熟络起来，如今铃也因成为杂志的读者模特而小有人气。

翌日，雄也来到课室，发现万里花与夏末在争吵，言语间提到照片，雄也猜测夏末也持有那张照片。课间休息时雄也偶遇到铃，铃感谢雄也昨天为自己解围，邀请他参加自己的模特拍照活动。体育课上，雅史问起雄也对铃的看并怂恿他与铃交往，雄也表示没这种想法，但被基雅史追问是否因为在意万里花。雄也放学时碰到万里花，当他邀请对方一起回家时，万里花却提议一起在校园散步。两人散步期间一直保持冷场的气氛，雄也回忆起自己和万里花的往事。万里花曾是雄也的女友，两人曾一起创造不少美好的回忆，但当雄也以足球特长生的身份到欧洲留学两年后，物理上的距离让两人变得疏远，万里花最终向他提出分手，雄也回国后翼没有与她提出复合，两人之间保持暧昧的关系。两人在图书馆消磨时间到晚上，当他们准备离开校舍时，万里花听到奇怪的声音，胆小的她想起幽灵的传闻抓住雄也撒腿就跑。

次日，万里花提起昨天自己的经历，琉璃对此产生兴趣并决定进行调查，之后更将夏末也拉





进来。放学后雄也与雅史寻找琉璃途中，遇到琉璃的现任男友手塚纯一，身为足球部队长的手塚与曾为足球部王牌的雄也有过竞争关系，两者关系不算亲近。随后在幽灵探索活动中，雄也与琉璃分成一组，雄也问起琉璃为什么选择手塚作为对象时，琉璃只是表示想让自己的校园生活变得更加充实。当雄也打算继续追问时，琉璃突然发出惊叫，两人镇定下来才发现对方是小轮老师，当小轮老师得知两人追查幽灵传闻后，说出奇怪的话语后提醒两人早点回家。

雄也和大家解散后来到游戏机厅。自从身体受伤、黯然退出足球部后，雄也也放弃学习，每天过着懒散的生活，靠着游戏机厅消磨时间。但今天却出现意外状况，雄也在他最擅长的游戏上居然被别人击败，对手的真正身份竟然还是雄也一直莫名在意的“她”。不服输的雄也想“她”再度发起挑战，却遭遇彻底的惨败。事后，两人互相交谈起来，雄也才得知“她”也是同校的学生。当提到拍照的事情时，“她”仅表示只是自己喜欢拍摄风景。之后“她”未经同意翻看雄也手机中的照片，当看到雄也与夏末的合照时，“她”向雄也询问夏末是否是他的女友，雄也当然予以否认。但“她”从雄也的表情看出他对夏末的在意和好感，更说出意外的话语——

“我可以协助促成你和这个女孩的恋情哟”

雄也被“她”这句发言所惊吓，但“她”无视雄也的意见，并向雄也提出要把他和夏末之间发生的事情告诉给自己作为协助的代价。当“她”正打算离开时，雄也询问她的名字。——“我的名字是优希。再见，雄也。”望着优希离去的身影，雄也才觉察到自己根本没报上名字，为何优希却知道自己的名字呢……

第二天雄也在学校看到优希的身影，在他再三确认下，切实理解到优希昨天的发言是认真的。当优希得知雄也与夏末等人调查幽灵一事后，表示要做点准备便离开了。结果当天因大家都没有空余时间而暂停幽灵的探索。雄也寻找打发时间的去处时，意外目睹手塚和琉璃的争执，当他看到手塚对琉璃动粗正打算出手制止时，优希突然出现并止了他。尽管雄也也理解自己的介入如优希所说那样意义不大，但内心始终有所介怀。优希毫不理会雄也内心的纠结，向要求他下周一到校舍天台与自己汇合。





雄也为了在游戏中战胜优希决定休日去机厅特训，结果巧合遇到优希，更被她半推半就拉去拍摄风景。优希提出帮雄也培养摄影兴趣是为了让他和夏末有交流的话题。周一中午，雄也按优希要求到天台和她汇合。优希拿出自己搜查关于夏末的各种信息，并要求雄也以后每天中午都到天台与自己商量。雄也因优希对恋爱的熟稔而好奇她是否有恋爱对象，优希望着远处的街道一瞬间露出寂寞的表情，只是简单地回答一句“有”。

放学后，雄也向琉璃问及前几天她与手塚的争执一事，尽管琉璃表示问题已妥善解决，两人早就和好如痴，但雄也感觉琉璃有点在勉强自己。琉璃以“与大家约好一起搜查幽灵的时间快到了”为由躲避雄也的质疑。雄也和夏末在幽灵探索中分为一组，两人在校舍边聊边走，当雄也准备询问夏末关于照片的事情时，夏末突然指出雄也背后有奇怪的身影，不过此时的雄也被别的景象所吸引——他看到优希在某个课室里做装神弄



鬼的准备。雄也虽然很想吐槽优希的行为，但夏末的话语更让他注意，最后两人发现奇怪身影的真面目只是普通的学生。与大家解散后，雄也与优希汇合。尽管雄也吐槽优希的帮忙完全不起作用，但优希表示雄也与夏末之间意外地合拍，有助于两人更好发展感情。

雄也和夏末被选为班里负责下月举行的球技大会的人选，两人一起的时间也因此增多。雄也借机询问照片一事，但夏末也不知道照片的由来，并表示自己似乎有种忘记重要之物的感觉。放学后雄也继续被优希拉去练习拍照，并得知有关“Golden Hour”（拍摄术语，指落日前的短暂时间是天空颜色和光线变化最丰富的时段,也是摄影的最佳时机。）的知识。优希意外提起雄也受伤一事，雄也回应自己放弃足球除了有受伤的原因外，更是有种丧失了重要事物的感觉。优希让他别太在意，并表示自己一定会让他和夏末成为情侣。

优希和雄也如常在天台商议夏末的攻略计划，优希告诫雄也要趁着现在与夏末一起工作的机会拉近两人的感情，之后便先行离开。雄也离开天台时恰好碰到雅史，并问到是否看到一个貌似夏末的女孩经过，雅史表示没有看到，并追问雄也最近中午经常到天台的原因，此时雄也才发现自己对优希根本不甚了解。雄也放学后来到游戏机厅遇到优希，两人游玩不同的游戏时雄也每次都被优希击败，但优希对雄也的赞叹表示自己也有类似夹娃娃这样的弱项游戏。雄也听后帮她夹到一个娃娃当做礼物送给她，看着优希开心的表情，雄也才明白优希也有意外的少女一面。

因腿伤的关系，雄也每隔一段时间需要更换绷带，当他来到医务室时发现装病逃课的铃。得知雄也腿伤情况的铃代替离开的老师进行绷带的更换，之后铃的朋友理沙出现在医务室，误解了铃与雄也的关系。雄也得知铃参加读者模特的工作是受理沙的劝诱，而理沙似乎对雄也产生兴趣……

为增强雄也的自信，优希让他和自己进行告白的练习。当雄也将优希当成夏末的假想对象进行告白的中途，优希突然强行中断雄也的话语。尽管优希表示自己只是一时入戏过深，很快恢复往常的状态，但雄也察觉到优希一瞬间流露出悲伤的表情。放学后雄也和夏末继续整理球技大赛的资料，雄也向她提议出外拍照散心来放松心情。两人散步过程中有说有笑，还一起观看了“Golden Hour”，气氛十分良好，只是雄也并不知道优希一直在两人的背后观察他们。看到雄也与夏末的交往变得更加紧密，优希让雄也乘胜追击，雄也按优希所言成功邀请到夏末在周末约会。雄也向优希表示感谢，但优希表示自己只是借此来消磨时间，并不需要雄也的报答。雄也发现自己对优希逐渐变得在意，隔天提早来到天台，却遇到小轮老师，对方又一次丢下奇怪的话语后便离开。优希在老师离开后出现，雄也以“与朋友有约”为由暂停今天的商量，之后悄悄跟踪优希，最后却发现她独自一人解决午饭。雄也连续两天对优希进行追踪，但没有发现任何异样，也疑惑自己为何对优希的事情如此在意。







周末终于来临，雄也和夏末的约会全程非常顺利。在约会的最后，雄也正准备向夏末告白时，脑内突然出现奇怪的声音，内心更出现一种会丧失重要之物的恐惧感，最终雄也放弃了告白。第二天放学后，雄也在天台被优希质问周末约会最后的举动，并让他鼓起勇气好好向夏末告白，当她离开后，夏末便出现在天台，雄也这才明白自己被优希所设计了。优希躲在一旁静静守望着雄也对夏末的告白，脑内慢慢浮现自己与雄也的各种回忆。

——“笨蛋，要好好加油啊。”

当优希以为一切终于尘埃落定时，没料到雄也在最关键的时刻突然发了一张朋友卡给夏末，最终雄也和夏末决定等升学考试结束后，若双方的心意依然没有改变再做决定。优希为雄也的笨拙感到无奈的同时，却又露出一丝安心的笑容。她并不知道的是，在雄也即将说出关键的一句时，他脑内大量浮现自己与优希在一起的映像，最终让他选择了改口……

新的周末来临，雄也依约参加铃的外景模特拍摄，但在目的地却不见她的踪影，四处寻找铃

的他最终发现铃因过于紧张躲在草丛中。在得到雄也的鼓励后，铃顺利完成了拍摄工作。看着铃认真工作的样子，雄也回想起她过去给足球队的应援活动。

距离雄也和夏末的“告白”已过去一周，双方依然保持良好的关系。当琉璃出现在课室时，大家发现琉璃脸上出现瘀伤，尽管琉璃表示是自己不小心所致，但雄也却心生怀疑。雄也照常在中午到天台与优希汇合，没料到万里花偷偷跟踪自己到天台，当万里花看到优希后，同样产生优希与夏末很相像的感想。优希说谎解释自己与雄也的关系，暂时打消万里花对两人的怀疑。放学后琉璃突然邀请雄也一起玩耍，两人四处游玩到晚上，当两人准备分别的时候，琉璃提到自己苦





恼与男友的关系，但现在已经定下决心要和他好好相处。第二天，雄也和万里花在回校路上看到琉璃和手□感情融洽的样子，但万里花始终感觉琉璃在勉强自己。雄也整天思考琉璃的事情导致心不在焉，优希将他带到快餐店转换心情，却发现手塚和他的后辈在那里休憩，手塚没有察觉到雄也也在现场，于是肆无忌惮地向后辈说出自己只是把琉璃的感情当成玩物。优希制止打算冲动的雄也，认为在此发生争执也毫无意义，自己会协助解决琉璃的问题，让雄也好好冷静。尽管如





此，雄也无法压抑内心的愤怒，他与优希分别后直接找上手塚，但手塚却摆出无所谓的态度，更嘲讽雄也根本没资格介入自己和琉璃的事情里，不知如何反驳的雄也只能看着手塚离去。

次日，雄也和优希商量如何帮助琉璃，雄也考虑到手塚的性格认为他不可能改心，决定找琉璃谈心。碰巧的是当日除琉璃和雄也外，其他人都没空参加幽灵探索。雄也和琉璃独处时，琉璃主动提到她与手塚的事情，得知手塚目的的雄也强硬要求琉璃和手塚分手。雄也的话语让琉璃终于按捺不住内心的纠结，她说出自己内心的真正想法——自己一直喜欢着雄也，但因为雄也已经有女朋友，所以她才断绝自己对雄也的思念。此话一出，雄也和琉璃都呆住了。琉璃没法答出雄也女朋友的名字，雄也同样没有“自己有过女朋友”的认知。雄也的脑海瞬间被无数的记忆碎片包围，同时回荡着某人叫喊自己名字的声音。



难以承受如此负荷的他最终晕倒过去。晕倒的雄也梦见自己因交通事故入院治疗，琉璃前来探望他，他向琉璃问到“她”的情况，但琉璃却露出疑惑的表情，并反问“她是谁”。醒来的雄也发现自己只是在做梦，但那股强烈的真实感让他不寒而栗……

雄也事后得知琉璃和优希把晕倒的自己送回家的事实。琉璃继续苦恼自己和手塚的关系，优希认为最终还是取决于琉璃自身的想法。琉璃尝试与手塚继续交往，但内心始终没法断绝对雄也的感情。当她与雄也又一次独处时，她向雄也作出告白，尽管雄也明白琉璃对自己的感情，但自己对琉璃并没有过多非分之想，最终拒绝了她的告白。经历这一事件后，琉璃终于明确自己的想法，主动向手塚提出分手，但手塚认为这一切都是雄也从中作梗造成，因此他在背地里制造各种小动作，并继续纠缠着琉璃。雄也决定和手塚







作个了断，他亲自找上手塚，提出用足球来分胜负，若自己取胜的话手塚就放弃对琉璃的纠缠，若手塚取胜的话自己不会再介入他与琉璃的事情。此时手塚终于表露出他对雄也的妒忌——手塚的足球技术一直被他人拿来与雄也比较，并认为雄也是让自己没法出头的原因；在雄也受伤没法参赛后，他认为自己出头的机会终于来临，但无法如愿将足球部带到全国大赛。更让他恼火的是雄也居然对此毫无感触，无所事事地度过每天。如今雄也在放弃足球后竟然还用足球来挑战自己，让他感觉自己再次被轻视。手塚最终接受雄也的挑战，并扬言将雄也彻底击败。

球技大会终于举行，大会比赛结束后，手塚突然宣布因私人恩怨要和雄也决一胜负。他意图在众目睽睽之下击败雄也，但雄也在雅史的帮助下取得最后的胜利。手塚没料到自己竟会输给雄也，他当众不顾形象与琉璃发生拉扯。此时学校的广播突然放出手塚和他的后辈聊天的录音，内容正是当初雄也和优希在餐厅听到的内容。眼

看自己苦心经营的大众形象被当众撕破，手塚也顾不上与雄也等人的瓜葛直奔广播室。优希在广播室要挟手塚别再干涉琉璃的事情，否则后果自负。眼看自己的黑历史被握在他人手上，手塚只能被逼就范。

琉璃的事件总算解决了，不过雄也也付出一定代价——他在腿伤没痊愈的情况强行踢球导致休养了一周。重回校园的首日，雄也与优希在校门口看到铃被狂热粉丝纠缠，两人出手替她解围。雄也得知铃因某些粉丝过激的举动而苦恼时，思考自己能否出一份力，但被优希吐槽过于滥好人了，第二天，雄也在学校遇到理沙，对方向他作出暧昧的举动，此情景被优希目睹，事后优希提醒他小心被其他人特别是夏末所误会。两人继续闲聊的时候，铃突然来到天台。优希有所察觉于是借故离开，铃害怕某些粉丝的过激行为影响到自己，于是拜托雄也近一段时间能否陪伴自己放学，雄也答应她的要求。之后一段时间，雄也陪伴铃一起离校，并认识到铃更多可爱的地方。两人亲密的关系引起了理沙的不快，一次偶然的机会，理沙得知铃曾经被混混骚扰的情报。理沙设计让混混绑架铃，并让雄也寻找铃的行踪。在优希的帮助下，雄也最终解救了铃，所幸铃也没有受到伤害。事后，雄也找到理沙摊牌，让她不要再对铃动歪脑筋。理沙坦诚妒忌铃比自己取得更高成就，因此想借此发泄，但自己也不想把事情闹大，而且自己还想继续与铃保持朋友关系，最终理沙承诺不会再对铃出手。其后铃向雄也表示自己很久前就爱慕着他，但一直没有勇气告白，雄也最终还是没有接受铃的告白。

相继解决了琉璃和铃的问题后，优希要雄









也该重新回归到攻略夏末的事情上。两人在街上闲逛时，看到万里花和一名中年男性在一起的情景。雄也误以为万里花进行缓交，于是与优希一起跟踪两人，最后发现是自己误会了，但还是弄不懂万里花和中年男性的关系。事后雄也才得知对方是美术馆馆长，因为看上万里花的绘画水平而和她接触。

距离圣诞节还有数天时间，优希建议雄也把握机会与夏末在圣诞节约会并进行告白。为了让雄也与夏末有一个难忘的约会，优希与雄也在圣诞节前夕进行约会的排练，两人最后来到公园，令优希意想不到的是，雄也居然趁这个机会提早将圣诞礼物送给她，她因此突然哭泣起来。当雄也和回复平静的优希回到车站时，两人互相牵着手的情景被夏末所撞见，夏末因此产生误解，扔下一句“抱歉”便跑走了。优希决定单独去找夏末解释，让雄也安心给夏末挑选圣诞礼物。优希





最终找到了夏末，看着眼前跟自己相似的优希，夏末也显得不知所措，优希解释雄也是找自己商量他和夏末约会的计划，并请求夏末明天一定要和雄也好好约会。

圣诞节当天，优希向雄也表示自己已经和夏末解释清楚，让他好好与夏末约会不要过多担心。雄也来到约定的地点等待夏末的到来，四小时过去了，夏末依然没有出现，正当雄也准备继续等待的时候，优希出现在他眼前。优希一直在雄也背后观察着她，而她已经意识到夏末今天不可能会出现。尽管雄也依然倔强地选择继续等待，但大冷天下长时间的等待已经超出他身体的承受范围，雄也因此倒下。当他醒来时，发现自己已经在家里的床上静静躺着。优希把发高烧的他带回家，并命令他好好休养身体。雄也再次进入梦乡，在梦中他看到了自己与某个女孩一同度过的快乐回忆，而那个女孩的外貌酷似优希……





圣诞节过后，雄也一直不见优希的踪影，当他来到天台时却碰到夏末。夏末就圣诞节违约一事向雄也道歉，并终于确认自己内心的想法，两人和好如初。当夏末提到自己是因为优希的短信而来到天台时，雄也内心又掀起波澜，他怀着苦恼的心情一直持续到放学，却未料到优希突然出现在他面前。优希担心自己的存在会造成夏末的误解，因此决定与雄也断绝关系。无法接受的雄也抓住优希，并向她诉说自己梦中看到的场景，但优希却拼死否认那个女孩是自己。两人在一起的情景又一次被夏末所目睹，看着逃跑的优希和呆站着的夏末，雄也对向夏末说一声“抱歉”就追赶着优希。虽然优希依然拼死反驳雄也的话语，但雄也此时终于明确自己的感情，向优希作出告白。最终，优希没法抵抗自己内心的真正感情，接受了雄也的告白。

雄也事后向夏末道歉，但夏末并没有怪责，反而认为他和优希作为情侣很合适并祝贺他。雄也和夏希成为情侣后不断创造幸福的回忆，但优希明白这样的日子不会持续太久。小轮老师提醒她余下的时间不多，让她尽快作出了断。优希找上夏末，希望她能代替自己继续陪伴在雄也身边。夏末没法理解优希的用意，更隐约感觉自己与优希有着某种重要的联系，但优希对此沉默不语。优希与雄也进行最后的约会，在约会中途优希突然消失，雄也按照优希的短信指示来到某个场所，发现夏末在那里等待着自己。两人随即收到优希发来的短信录音，在录音中，优希慢慢诉说一切的真相……

数月前，雄也与夏末和她的姐姐夏希相识。看着夏末和雄也愉快聊天的情景，护妹心切的夏



umeda chihiro

梅田 千尋

CV：白月かなめ





希一开始对雄也有所误解，向他打赌自己能在游戏中打败雄也的话，就让他打消对夏末出手的念头，雄也本身对夏末没有多余想法，也认为夏希没可能打败自己，于是随口答应。夏希没想到是自己的妹妹对雄也有好感，她决定撮合两人，随后多次与雄也接触，但雄也反而逐渐被夏希所吸引。随着两姐妹之间关于雄也话题的逐渐增多，看着夏希提起雄也的话题时那副愉快的样子，夏末的内心出现微妙的不安，但夏希安慰她事情很快就会结束。夏希最终在游戏中击败雄也，但她变更赌注的内容，要求雄也与夏末约会并倾听夏末的心愿。雄也虽然感到疑惑，但还是按照夏希所说与夏末进行约会。在约会的最后夏末向雄也告白，但雄也没有接受，并说出自己喜欢夏希的事实。夏末深感自己被姐姐所背叛，与夏希大吵一顿。约会的第二天，夏希质问雄也为何不履行约定，雄也说出自己内心的想法向夏希告白。尽管夏希不愿接受他的告白，但夏末突然出现在两人面前。彻底想通的夏末为之前自己对姐姐的恶言向夏希道歉，并决定放弃自己的恋情促成夏希和雄也的感情。夏希和雄也互相坦诚各自的想法，最终成为情侣。



两人成为情侣后，每天幸福的日子都成为两人难以忘怀的记忆。某天在夏末的提议下，雄也、夏希、夏末拍下一张三人的合照。然而，幸福的时光却被无情的意外击碎——全国足球大赛地方预选赛即将来临，雄也和足球部准备乘车出发前，夏希将一封信交给雄也。当夏希等人在课室静候比赛的结果时，琉璃突然慌张地出现在课

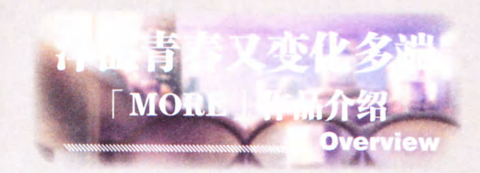
室中，并向众人告知足球部遭遇交通事故一事。当夏希匆忙赶到医院时，雄也已伤重不治。后来夏希从雅史口中得知，雄也为了防止其他人偷看夏希写给自己的信件，特意坐到车上最前排的位置，结果事故发生时车辆受撞击最严重的地方正是雄也的位置。夏希认为是自己的过错导致雄也的悲剧，失魂落魄的她跑出医院在街上游荡，更试图跳轨自尽到另一个世界陪伴雄也。当她正打算冲动时，一个自称“恶魔”中年男子阻止她的举动。“恶魔”表示现在还不是夏希结束生命的时机，但若她执意求死的话，可以与她定下契约，以她的性命来换取实现一个愿望，但这样做会让夏希在这个世界的存在痕迹逐渐消失，夏希本人也会在300天后消逝。尽管夏希对此半信半疑，但为了挽回雄也的生命，她决定与“恶魔”签下契约。

雄也的事故被改写为雄也的腿部受伤，众人也逐渐忘记夏希的存在。一开始雄也误以为大家只是在戏弄自己，但随即发现情况不对劲，合照里的夏希亦消失了，感到难以置信的他开始寻找夏希的踪影，但随着时间的流逝，他本人亦失去与夏希相关的记忆。雄也忘记夏希后，内心产生强烈的丧失感，但无法抓住其实质，最终让他对其他事物也产生厌倦和恐惧，失去目标的他开始颓废地度过每一天。看着雄也变成这样，感到痛心的夏希决定帮助他重新振作寻找新的奋斗目标，顺带借此来撮合他和夏末的恋情。就这样，夏希以“优希”之名重新与雄也接触……

听完夏希的告白后，雄也和夏末终于回想起这一切。为了寻找夏希的踪影和找到“恶魔”这个关键人物，两人开始行动，但始终找不到突破口。关键时刻，雄也察觉到自己的班主任原来并非小轮老师，但却想不起何时变更为小轮老师，加上他的各种奇妙发言，让他对小轮老师产生怀疑。放学后，雄也当面质问小轮老师，对方承认自己“恶魔”的身份，但同时表示生命的代价是沉重的，让他好好珍惜夏希换来的生命，并打消拯救夏希的念头。但雄也依然毫不放弃，与对方继续进行交涉。在夏希即将消失的时刻，雄也和夏末终于找到了她。雄也表示自己与“恶魔”达成协议，选择自我牺牲并把性命归还给夏希，这次是来与夏希作最后的告别。尽管夏希不愿接受这个事实，但最后还是强忍痛苦地与他告别，并表示绝对不会忘记与雄也在一起的日子。

一切回归平静，夏希等人顺利毕业。即使人会随着时间逐渐淡忘某些事情，这个世界还是有着绝对无法被遗忘的事情。我绝对不会遗忘与他共度的那短暂又充满光辉的青春回忆一夏希抱着这样的决意继续向前迈进……







尽管自诞生起经历四年的风雨，但对不少天朝的AVG爱好者来说，「MORE」这个来自仙台市的新生美少女品牌还算是比较陌生的存在，尤其与不少老牌厂家的热门作相比较，该社的作品就更显得讨论度不足了。而聊到「MORE」，就不得不提到一个人——「MORE」的现任法人代表兼作曲家北泽伸一郎。

在「MORE」成立前，北泽伸一郎曾与好友一起设立同人音乐社团「Strawberry Arrangement」，负责同人和商业作品的音乐制作。2012年12月初，他在个人博客上宣布成立商业游戏品牌「MORE」，并发布了第一作「祝祭の歌姫 —君と紡ぐ明日への歌—」的宣传影片。2012年12月21日，游戏的官网正式公开，当时北泽伸一郎还在社交媒体上吐槽“世界末日前一天公布官网总觉得特别微妙啊”（笑）



祝祭の歌姫 —君と紡ぐ明日への歌—

2013年3月29日，本作正式发售。故事讲述音乐之都Wolfberg分成新旧市街，主角快斗与同伴们原本平静地生活在旧市街，某一天，军人对旧市街的东地区进行武力镇压，主角因担心前往该地区的青梅竹马的安危而来到那里并意外地救下一名少女优奈。在主角父亲的安排下，优奈暂住在快斗家并以转学生的身份入读快斗所在的学校。为了给各自的青春留下回忆，主角和同伴一起决定参与11月的祝祭音乐节，开始了紧张的排练。但他们并没察觉到，各方的黑影开始逐渐逼近……

尽管作为处女作，但本作这份答卷并不能让大多数玩家满意，游戏给玩家留下的第一印象感觉就像是披着商业皮套的同人作——虽然本作在音乐方面做得还不错，符合游戏的异域氛围，毕竟「MORE」的前身就是同人音乐社团，但这个加分项没法掩盖本作其他方面的缺陷——在画面上，立绘和CG差距较大，而且CG中崩坏的场景并不少；在配音方面，仅有五位主要角色才有配音，而且全是同人界的声优；系统和演出也只能说中规中矩。而作为游戏的“内核”——剧情和人物塑造就更遭到玩家的诟病了。事实上本作在设定方面是比较完整，而且有吸引玩家的元素，但落实到剧情上就是另一回事了。共通线的剧情支离破碎，有一种编剧想到哪里就写到哪里的感觉；各条个人线虽然都有不同程度的爆点，但一到矛盾的解决方式就虎头蛇尾或者直接一笔带过，这点在最终线体现得更为明显。人物的塑造也非常生硬和模板化，尤其是男主角虽然性格设定为钻牛角尖，但却没有突出的能力，结果在剧情中的很多表现都给玩家有一种太过于自我为中心的感觉。

北泽后来在社交媒体上提到，本作从2012年



就此开始……

本作吸取了前作的不少教训，在各个方面都有所改善。首先在画面方面，与前作遭到诟病的画面相比，本作在画面上的进步可谓相当明显。原画方面找来以擅长画黑发美少女的画师和遥キナ负责，实际上北泽在社交媒体上透露在第一作的时候已经勾搭上他，游戏ED的STAFF也有记载其名字，不过本作才算是和遥キナ首次参与游戏的原画工作。清新的上色风格加上亮丽的黑长直美少女，成功吸引不少玩家的兴趣。虽然游戏画面在最终成品上还是出现一些崩坏现象，但还是瑕不掩瑜。顺带一提的是，MORE日后的主力画师



1月起就开始进行构思，但在开发中陷入资金问题，最终导致成品的各种不足。尽管「MORE」开局没有取得较好评价，但或者正是这一挫折才促使「MORE」在后续的作品中取得新的突破吧。

あやめの町とお姫様

距离第一作发售后的第三天，2013年4月1日愚人节，「MORE」公布了第二作的宣传影片，影片中清新的少女与激昂的音乐引起玩家的兴趣。2013年12月20日，本作正式发售。

故事讲述男主角白石哲也时隔四年重新回到故乡。随着故乡的不断开发，昔日熟悉的故乡亦变得有点陌生。某天，当他来到童年最喜欢的地方——菖蒲园，在他为这里保持过去的原貌感到安心时，他遇到一名黑发美少女，对方的样貌竟与自己梦中看到的女孩一模一样。随后他得知少女·古川菖蒲是自己叔父的养女，对方更宣称自己是来自战国的公主。对菖蒲产生兴趣的他加入到她所在的考古学研究会。围绕两人及小镇的故事



南浜よりこ在本作中负责SD原画的工作。另外在音乐方面，本作也更胜前作一层，音乐风格主打复古风的同时又带有清新的风格，op「夢花火」更让人百听不厌，2016年MORE推出的音乐纪念CD「MME BEST 2013-2016」还收录了由歌手安田みずほ重新演唱的新版本。

相对于画面和音乐的高评价，本作在剧情方面的评价就差强人意了，总体剧情比较平淡，还有一条个人线是典型的“充话费送的”，不过比起前作还是有所进步。本作的一些设定带有点前作的影子，如身世神秘的美少女、都市开发带来的对立等，但在格局上本作比起前作要狭窄，这也使得本作在矛盾处理方面虽然还是存在虎头蛇尾的感觉，至少在合理性方面还算填得较为圆滑。人物塑造方面，作为真女主角的古川菖蒲虽然平常表现出一副脱线的游戏废人玩家形象，但在关键时刻却异常靠谱，而且将自己的意志贯彻到最后，最后的结局也赚到玩家的眼泪。

总的来说本作在画面、音乐、氛围上都比较好的表现，加上剧本长度也不长，有兴趣的读者也可以尝试一下。





ヒマワリと恋の記憶

2014年，「MORE」正式踏入新的阶段。官方在3月底放出第三作「ヒマワリと恋の記憶」的宣传影片，同时宣布成立新的子品牌「PURE MORE」，当然此时的玩家根本没有料到「MORE」将来会变成马甲狂魔（笑）。同年5月，「MORE」专属的音乐制作集团——MORE MUSIC ENTERTAINMENT（下文简称MME）正式成立，负责为「MORE」旗下的作品提供音乐。2014年9月底，「PURE MORE」的第一作「契约彼女」正式发售，该作品与「MORE」的作品风格不同，剧情主打实用性，但在设定上又有比较奇怪的脑洞，而且结局的超展开也有点唐突，导致作品评价比较微妙。2014年12月26日，延期一周的本作正式发售，因当月集结了几个话题作，加上剧情看似老套，导致本作一开始遭到冷落，不过部分玩家在打通后对其高度评价，一些玩家甚至希望官方能推出本作的FD，虽然北泽表示因资金问题只能放弃FD制作的计划，不过后来也推出接续本篇剧情的电子小说短篇集作为弥补。

剧情主要讲述身为主角的元仓优暗恋着同班同学月浦亜依，但一直不敢向她表白自己的心意。某天他在阴差阳错下捡到一封女生给自己挚友门脇隼人的情信，情信的寄件人为同班的萩浜茜。当他把信件交还给茜时，被对方看出自己暗恋亜依一事。身为亜依好友的茜向他提出一个建议——茜可以协助促成他和亜依的恋情，但同时也要他帮忙撮合茜和隼人。于是优和茜组成恋爱同盟，互相协助对方向各自的意中人加深感情，不过由于两人都毫无任何恋爱经验，结果反而惹出各种闹剧。随着优和茜在一起的时间逐渐增多，两人也开始对彼此变得在意起来……

作为「MORE」的第三部作品，本作在各方面都得到更进一步的提高。首先在剧情方面，本作走的是青春系校园恋爱路线，日常剧情基本都



围绕校园生活来展开，尽管游戏的青春气息比较浓厚，但剧情发展也显得冗长和慢热，这方面还是引起部分玩家的颇有微词。不过本作在人物描写和情感塑造方面属上乘水平，虽然玩家能够明显感觉到剧本的描写篇幅更偏向于茜那边，但其他人物的描写上也并不逊色。作为真正女主角的茜一开始给读者的印象大概只是普通平凡的邻家女孩形象，相对于其他几位女主角的萌属性似乎明显不足，但随着男主角和读者与茜相处的时间越来越多，对她的了解越来越深，这位“普通”的女孩子的形象逐渐变得丰满——茜并非完美的女孩子，她会因自己或对方的笨拙而感到难过，偶尔也会蛮不讲理耍小脾气，家庭的变故让她自小背负沉重的压力，但她甚少怨言并努力追求自己的梦想。当她促成优与亚依的恋情后，自己会在背地里悲伤哭泣，但面对着优和亜依时却依然压抑内心的痛苦装作若无其事的样子。如此多的属性集结于茜的身上并没有造成她的形象分裂，反而因细腻的描写让读者感觉到鲜明和真实，构成茜完整的形象。

当然，如果只有上面所说的内容，那么本作充其量只能称为人物描写和情感塑造不错的校园恋爱系良作。真正让本作得以升华的，无疑在于Ture Story的超展开。在Ture Story中，读者才能真正理解作品标题「ヒマワリと恋の記憶」、游戏类型“共度仅有一次的青春恋爱ADV”以及作品在宣传中反复强调的“想再一次与你相恋”的真正意义。尤其是当读者获知真相后，看着优回顾自己与茜的一起度过的青春回忆，配合那怀旧风的画面及煽情的音乐，想必读者也会和优一样百感交集吧。更难能可贵的是，本作结合美少女游戏特有的结构来阐述故事的主题，却又将主题深化，正如作品中所言——“这是仅有一次的无比珍贵的青春”，当读者和优一样重新回首过去时，是否会对过去的选择产生悔恨呢？然而，人无法回到过去，也没法改变过去的选择。当优得知真相时，等待他的依然是残酷和冰冷的现实，没有任何商量的余地。而当优终于走出过去的悔恨，重新向前迈进时，那个看似微乎其微的“奇迹”或者正是对他最好的回应吧。





和遥キナ虽然在表面上不负责本作的主原画工作，不过他担任本作的原画指导顾问，某程度上可以称为是本作原画的幕后boss，当读者看到亜依那一头亮丽的黑发也就心领神会了（笑）。南浜よりこ在本作中首次担任主原画的工作，与后期画风相比，本作中她笔下的人物还是带有和遥キナ的影子。为了结合作品的青春氛围，本作的上色亦以清新风格为主。虽然本作画面方面还是带有点崩坏现象，但依然瑕不掩瑜。而在音乐方面，北泽在游戏OST小册子提到，本作的音乐制作环境距离第一作已有巨大的变化，同时最开始制作的2首BGM决定了本作剧情发展方向。正因此如此，本作的音乐为作品的青春氛围带来稳定输出，ED「First Love」更是本作音乐的精髓，歌词站在茜的立场上撰写，优美的旋律配合夢乃ゆき的歌声结合剧情更让听者百感交集。在声优方面，如今已成业界中坚的橘まお在本作担任茜的声优，她的卖力演出成功演绎了茜这个角色。

虽然本作并非十全十美，但其优秀的综合素质依然值得没接触过的读者来尝试。另外本作还曾计划登陆STEAM，官方表示会追加新的剧情，可惜之后便没有了下文（目前官方网站上还挂着相关信息），笔者对此也感到可惜，只能期待官方能早日实现该计划吧。

少女アクティビティ



在「ヒマワリと恋の記憶」发售前一天，「PURE MORE」公布了第二作「少女アクティビティ」的相关信息，原画方面由南浜よりこ独自担任。虽然游戏一开始的印象图让玩家以为会是类似「ヒマワリと恋の記憶」的青春系校园作，但后续的各种宣传预示本作偏向于实用系。剧情以男主角的青梅竹马一句奇怪的话语为开端，两人因此发生了肉体关系。对彩夏的行为感到费解的健流在街上徘徊，却意外与一名神态异常的金发少女相遇，自称官益瞳的少女更突然恳求健流与她发生关系，健流婉拒了她的恳求。结果第二天，健流意外发现瞳竟是新来的转学生。健流一方面对行为异常的瞳感到在意，一方面又苦恼着自己与彩夏的关系。直到某一天，瞳目睹了健流与彩夏在课室发生关系，彩夏竟将瞳拉进来。三人最后的结局将何去何从……

和第一作循序渐进地发展剧情不同，本作在故事开端就给玩家扔了个炸弹，前期剧情也极具跳跃性。剧本刻意将故事的起因放到剧情的中后段，试图挑起玩家的兴趣，可惜由于编剧对整体剧情的把握度不足，编排的失当导致玩家在前期剧情更多感到的是莫名其妙，而且后期揭露出来的真相也缺乏足够的说服力，反而让人物的行动和感情显得过于矫情。编剧似乎不满足本作只沦为普通的实用性作品，所以试图给剧情带来一定的内涵性，结果笔力问题导致到剧情崩盘。

在画面方面，南浜よりこ的作画比起「ヒマワリと恋の記憶」更上一层楼了，游戏最初的宣传图已经让不少玩家感到惊艳了，不过从本作开始，南浜よりこ在作品的上色就逐渐变得浓厚了，尤其是到了本文主角「ゴールデンアワー」的时候已经几乎不见当初「ヒマワリと恋の記憶」的清新风格了。MME负责本作的音乐制作，OP依然由夢乃ゆき献唱，不过歌曲的内容和游戏的风格似乎有点格格不入，bgm方面则配合游戏剧情的特色而整体呈现出一副电子风的迷幻风格，不过大量采用打击乐导致给部分玩家有种比较刺耳的难受感。

北泽后来在社交媒体上也提到，实际上本作作为「PURE MORE」的“少女系列”第一作是带有实验性质的，他会根据玩家的意见对后续的作品进行调整。一年后，“少女系列”的第二作正式发售，该作对本作不少地方都进行改良，这里就留待下文再详谈了。

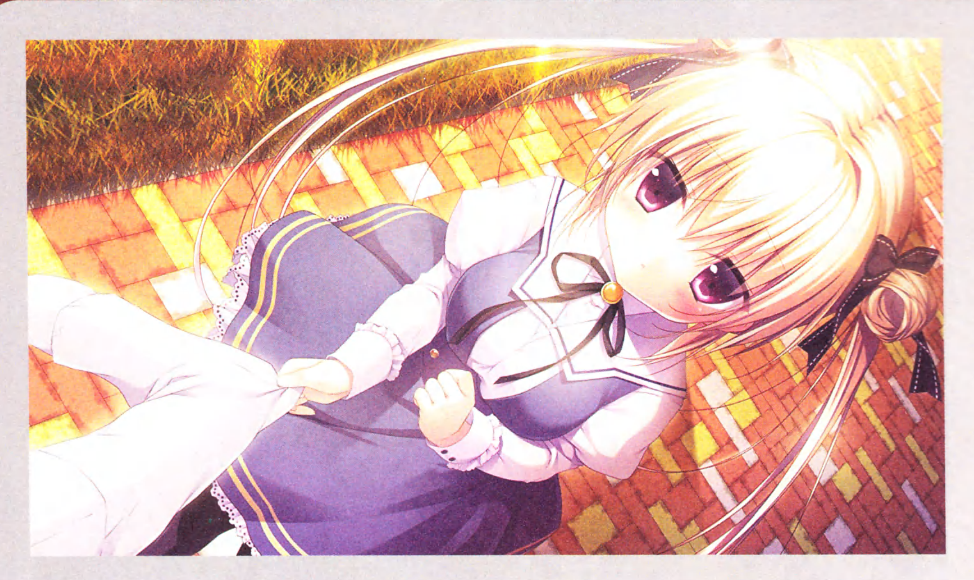


ソラコイ

2015年4月1日，「MORE」公布了第二个子品牌「Chelseasoft」成立的消息，本作也曾在本杂志2015年的gal年鉴增刊中有过详细介绍，这样也就简单介绍一下。故事主要讲述身为主角的拓人与他的青梅竹马的光以及两名宿友成立电影社。某一天，当他们在观看完自制影片后，发现一名与光一模一样的少女突然出现在他们身边，对方更自称自己才是拓人真正的青梅足马。自称“空”的少女给拓人、光和电影社到底会带来什么影响呢……

本作在剧情上虽然有一个比较有趣的开头，但接下来的剧情发展就比较让玩家乏味了，日常部分过于平淡，而且本作在路线的设定上也不合理，三条个人线的发展基本雷同，而且作为揭秘的空线结合共通线埋下的各种细微伏笔本应作为最终线而存在，可惜游戏并没有设定剧情锁，导致玩家首先攻略空线的话，剩下几条线就变得索然无味。北泽后来在社交媒体上提到本作的空线实际上是「ヒマワリと恋の記憶」的废案，从剧情的设定和立意的确能看出其影子，可惜本作在关键的剧情部分没有下太多的功夫，人物形象的塑造和感情线的描写都流于表面，导致部分玩家在打完压轴的空线后也没有太多感情上的波动。

与编排失当的剧情相比，本作在其他方面



统设定极其不便，文字界面没法调节显示速度，地图界面也没有提供存读档功能，造成玩家在游戏过程中的不便，虽然后来官方在游戏发售一个月后推出补丁解决地图存读档问题，可惜为时已晚，而且只能算是修补系统操作的不便，依然没法改变系统带来的整体影响。

其次就是剧情上的编排，故事主要围绕两个主题进行，一个是男主与各个女主的感情线发展，另一个则是曾经身为棒球部王牌的男主对未来如何选择，剧本原意是将两个主题结合起来展现主角们的青春校园生活，这个方向上是没问题的，但编排上却出现问题，剧情大量出现与棒球相关的内容，甚至个人线也不例外，但有几条个人线关于棒球的内容几乎一模一样，本身游戏在前期被系统拖累已经造成剧情重复利用度高，结果在个人线还出现剧情雷同的问题，更让玩家感觉剧本的偷懒。在感情线发展方面，本作在描写上还是有细腻的一面，但问题是推进剧情的方式却显得韩剧化，而且既视感非常重，「ヒマワリ

还是有一定的水准。原画方面由擅长绘制萌系萝莉角色的宮坂みゆ和宮坂なこ这对亲姐妹担任，本作的萌系画风和可爱的角色还是能引起不少玩家的兴趣。声优方面亦顺应游戏的设定，光与空由同一位声优担任，官方为了防止剧透还特意在STAFF上以不同名字来掩盖光与空声优上的秘密。音乐方面，游戏中的两首歌曲的歌词特意配合游戏的剧情，打通本作的玩家重新回味歌曲想必还是会有一丝感慨吧。

总的来说本作虽然有一个不错的底子，可惜官方对本作的雕刻还是缺乏用心，导致本作距离良作的标准还差一定的距离，不过对本作有兴趣的玩家还是可以尝试一下的。



この恋、青春により。

2015年8月，「MORE」宣布了第四作「この恋、青春により。」的消息，只是当时没人料到，北泽在两天后突然宣布本作将是「MORE」的最后一作，以后「MORE」这个品牌将只会作为公司总品牌来使用。

故事围绕一众角色最后一年的校园生活来展开。男主角武下胜也作为棒球部的王牌成员，因去年棒球部在全国大赛的惜败，决心在毕业前在全国大赛中折冠。身为棒球部经纪人的泉千香与青叶京子，在支持胜也和棒球部的同时也开始考虑在毕业前完成自己的心愿。随着毕业时间的逐渐逼近，各人为实现彼此的目标而开始行动……

由于前作的超水准发挥，加上本作又被冠以「MORE」最后一作的名号，自然引起不少玩家的关注和期待，可惜最后出来的成品却让众多玩家大跌眼镜。首先在系统方面，本作在前期采用地图选人的模式，每一天分为4个时段，玩家在每个时段可以选择不同人物来触发剧情。这种设计的初衷本来是为了让玩家有校园生活的体验感，可惜事与愿违，这个系统实际应用在游戏中的效果极其糟糕。一方面是对话的重复度太高，导致选人环节变成重复作业；另一方面，这种剧情的推进方式也造成剧情的割裂度非常严重，影响到玩家的体验感和阅读感。另外游戏发售初期，系



と恋の記憶」虽然也被吐槽有类似「龙与虎」的展开，但至少故事发展和三角恋的出现是顺理成章地自然推进的，而本作的这些情节给玩家的感觉更像是强行插入故事来推进剧情，导致玩家对这些剧情更多只有纠结的感受。

画面和音乐本应是「MORE」的两大利器，本作在音乐方面依然保持一贯的优秀水平，夢乃ゆき献唱的ED「Missing」配合游戏的剧情依然能够引起玩家的感概，不过本作在画面上却大失水准——本作原画由南浜よりこ、和遥キナ和新人画师北風つかさ担任，可惜游戏中除了南浜よりこ的作画还能保持一贯水平外，其余2位都出现不同程度的作画崩坏，尤其是部分人物立绘的身形臃肿化导致整体非常不协调。

北泽当初曾表示本作作为more最后的作品将会是集大成之作，并会加入不少创新的元素，而事实上本作在各方面也能看出一些创新的点子，可惜这些点子落实到实际上还是出了不少的问题，最终也导致本作为「MORE」的落幕带来一个略显遗憾的结尾。





少女マイノリティ-慰めの愛-

在「この恋、青春により。」发售当天，「PURE MORE」的第三作「少女マイノリティ-慰めの愛-」亦开始接受玩家的预订。从本作的名字和介绍可以看出本作依然是走前作的风格。故事讲述男主角伊达秋人因父亲生病的关系接手其工作而来到陌生的小镇，结果到达的第一天就目睹一名白发少女企图自寻短见的场景。被秋人救下的少女反而向他耍脾气要求他负起责任，结果两人半推半就发生关系。一周后，秋人来到父亲曾经工作的地方，却发现自己的上司片倉凪咲正是一周前自己遇到的少女。秋人因工作的关系转入凪咲就读的学校，却意外与前女友最上结重逢。其后，结意外撞见秋人与凪咲发生关系的场景，三人的关系开始变得复杂起来……

本作在剧本方面吸取前作的一些教训，虽然游戏一上来的展开还是让玩家措手不及（笑），人物方面也依然有出现让玩家难以理解的行动，但故事的发展至少比起前作的故弄玄虚还是来得自然，故事主题也比较明确。当然本作还是出现前作的毛病——人物情感铺垫不多，导致玩家比较难以理解故事中的人物的感情发展，缺乏与玩家的共鸣感，尤其是男主角和前女友在共通线的表现简直让笔者产生关爱傻子的眼神（捶地）。

原画方面由南浜よりこ和北風つかさ担任，南浜よりこ经历数年的画风已越发成熟，不过判子绘问题也开始浮现，北風つかさ在本作中依然出现「この恋、青春により。」中被不少玩家诟病的人物画得僵硬的毛病。音乐方面，OP「Minority」其独特的电子乐配合夢乃ゆき优美的歌声依然让人感觉十分惊艳，bgm方面也没有像上作那么极端采用清一色的电子打击乐，既有柔和的风格，也有延续上一作的电子风。

相对于前作过于追求实用性而导致剧情失衡的现象，本作在各方面都得到一定的改善和平衡。目前「PURE MORE」已经公布了“少女系



列”第三作「少女グラフィティ」制作的消息，笔者也希望新作能继承本作优点的同时，也能对不足的问题进行改善。



ゴールデンアワー

16年5月，「MORE」又开设了主打萌系实用性风格的新品牌「MONAKO」,而「Chelseasoft」的第二作「恋は夢見る妄烈ガール！」同样改走萌系实用路线。按照北泽当初的考虑，「MORE」侧重校园青春恋爱，「PURE MORE」以实用性方向为主，「Chelseasoft」属于王道方向，但随着「MORE」品牌的停用和新子品牌的出现，各子品牌的方向性有所变动，即将发售的作品又更多着重于剧本以外的方面。有鉴于此，「MORE」在10月宣布成立新的子品牌「NIKO」，北泽宣称「NIKO」将继承原「MORE」的风格，会是旗下品牌中唯一走剧情路线的子品牌，但同时也会重视实用性。而在本作发售前，「MORE」又推出新的子品牌「DOLCE」。不过“DOLCE”作为音乐词语表示的意思是“柔和、甜美”，结果「DOLCE」旗下的第一部作品「カサブランカの蕾」却是不折不扣的郁系作品，剧情上的争议也让该作出现两极分化的评价。或者是因为该作带来的争议让部分玩家担心本作的剧情发展，结果官方在本作的介绍页面上还特意注明“剧本倾向：纯爱、没有NTR”，着实让包含笔者在内的不少玩家感到哭笑不得。



北泽提到在制作本作的过程中让他感受到当初制作「ヒマワリと恋の記憶」的氛围，实际上如果玩家打过「ヒマワリと恋の記憶」的话，阅读本作的时候恐怕也会产生很多既视感。尽管本作在初期的气氛、画面方面都会让玩家有种在阅读「PURE MORE」作品的感觉，尤其与「ヒマワリと恋の記憶」的清新风格相比，本作似乎展现出一副压抑的颓废风格，游戏中出现的大部分角色也背负着不同的重担，但当玩家慢慢深入到故事中，会发现故事的内核依然还是熟悉的青春。如果说「ヒマワリと恋の記憶」的青春是类似向日葵般的王道青春的话，那边本作的青春则更接近于黄昏般的有点苦涩的青春，如同游戏标题“Golden Hour”包含的意思一样，美好的时光总是短暂的，尽管会遭遇挫折，尽管会有所迷惘，但这些回忆依然还是属于他们独一无二的青春。而在设定方面，本作明显能够看出前几部作品的影子，根据剧情中出现关于茜的内容，也可以确定本作与「ヒマワリと恋の記憶」基于同一个世界观。虽然本作在共通线中设下的伏笔比较明显，导致剧情在悬疑方面还是比较好猜的，不过「MORE」的作品从来就不是主打悬疑方面，解谜部分更多是为人物的感情作铺垫。当然对于从没接触过「MORE」作品的玩家而言，「MORE」作品的不少设定还是给人有点自说自话的感觉。

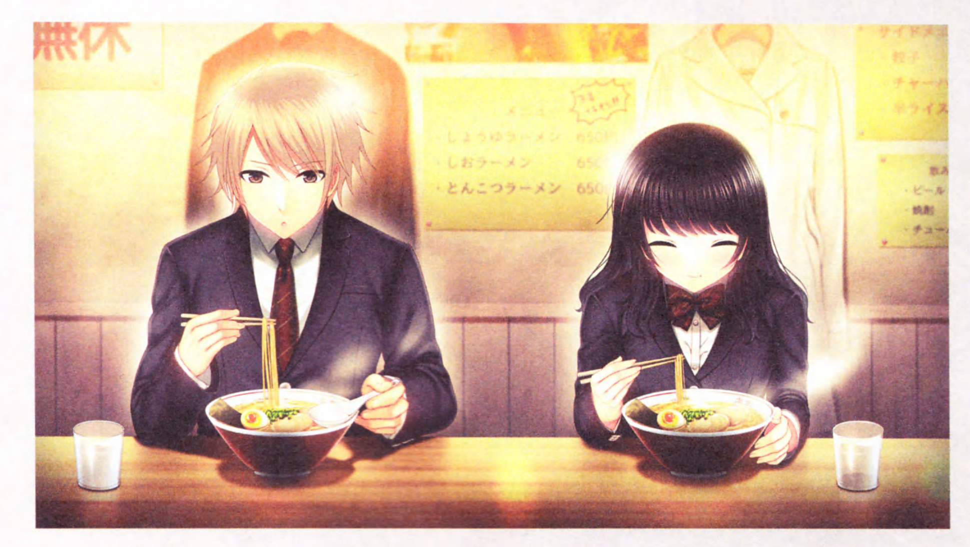


在剧情的设计上，本作继承「MORE」的传统，剧情明显能看出偏向于哪个角色，不过在具体处理上还是有所不同。比如茜在「ヒマワリと恋の記憶」初次登场时给玩家的印象就是一副平凡的邻家女孩形象，随后才通过剧情上的细节描

写不断加深读者对她的印象。而在本作中，优希前两次的出场都引起了雄也对她的无比在意，尽管剧情对优希并没有太多的描写，但读者明显能察觉都她与主角之间必然存在关联。伴随着优希真正意义上的出场，她的来历以及为何协助雄也的原因成为读者疑问和关心的内容。随着剧情的逐步发展，读者会发现优希从最开始看似神秘莫测的形象到逐渐展现她身为女孩子的另一面。到了雄也在天台即将与夏末告白的那一刻，剧情中对优希的描写仅是她在回忆自己与雄也过去在一起的情景以及几句简短的心里话，但配合怀旧风的回忆画面，反而更能让读者产生共鸣感。当故事真正围绕她与夏末、雄也的感情纠葛来展开，当她与雄也再一次成为情侣，当过去的真实彻底暴露在雄也和读者的面前，她的痛苦和纠结也彻底展现在读者的面前。尤其当大家思考优希（夏希）到底是抱着何种心态来撮合雄也和夏末时，她之前的各种言行更能引起读者的感概，而这也让优希（夏希）的形象得到最后的深化。



当然作为剧情严重偏向优希（夏希）的代价，其他角色的剧情就不可避免遭到削弱。尽管琉璃的问题在共通线中占有一定的篇幅，可惜无论是个人线还是共通线，她的问题解决方式都是一模一样，导致她空有人物形象的描写却彻底成为主线的炮灰。铃的个人线同样严重偏离主线的发展，整体剧情也只能说中规中矩。夏末虽然涉及到剧情的主线，无奈她本身的人物描写度不足，加上其个人线剧情无论从设计还是发展来看始终给人感觉是优希（夏希）个人线的铺垫，最终不幸论为踏脚石般的角色。倒是身为前女友的万里花虽然在共通线的戏份不多，但角色的刻画也比较丰满，个人线的剧情虽然看起来老套，但最后的剧情配合其专属的ED产生出不错的效果，虽然就笔者看来这个亮点来得有点迟了。



本作的原画和「少女マイノリティ」一样依然采用南浜よりこ和北風つかさ的搭配，整体画风也基本延续「少女マイノリティ」的风格，不过上色方面显得更为浓厚，优点是营造出更好的光影效果，缺点就是使一些位置的观感变得微妙。北風つかさ笔下的人物僵硬问题在本作中终于得到改善，不过南浜よりこ的判子绘问题也变得更为明显，不少玩家初次看到优希这个角色时都怀疑是不是「少女マイノリティ」的凪咲穿越了（笑），而「PURE MORE」最新作「少女グラフィティ」公布的宣传图中，黑发少女的形象也被不少玩家吐槽和「この恋、青春により。」的青叶京子串戏了。而在音乐方面，几首歌曲依然与游戏剧情互相对应，意外的是以往「MORE」作品都会有真女主专属的ED，而在本作中获得这个优待的反而是身为前女友的万里花，不过也因为如此，使得万里花个人线最后的剧情成为游戏的亮度之一。标题界面的BGM「Insomnia」和优希（夏希）的主题BGM「Natuki」配合剧情的关键情节营造出良好的气氛，称这2首bgm为本作的mvp完全不为过。

总的来说本作在继承「MORE」风格的前提下也弄出了自己的风格，不过对于接触过「MORE」作品的读者来说，本作还是存在不少即视感，对老粉丝的惊喜度有所欠缺。当然对大部分玩家来说，本作依然是值得推荐的作品，作品中对人物塑造和感情描写是难以在故事介绍体现出来的，因此有兴趣的玩家不妨尝试一下来感受这特别的青春。



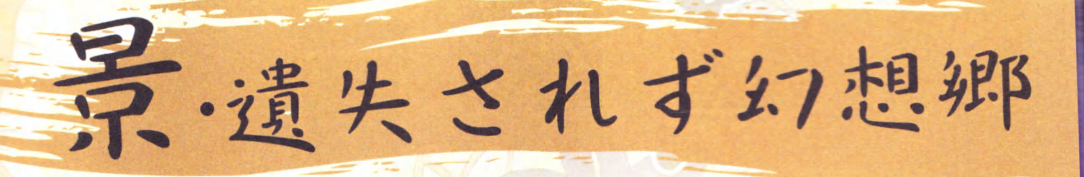


总结 Epilogue

从最初默默无闻的小厂到如今成为具备一定规模和实力的厂家，「MORE」在走向正轨的同时也不断寻求多变，目前旗下的作品对应不同的玩家群体。「MORE」的各个子品牌在近期亦会发售新的作品，感兴趣的玩家不妨关注相关信息，笔者也期望「MORE」日后能继续为玩家带来洋溢青春气息的优秀作品。▲



77gl個人FGO插畫集
Pure White
正経同人
通販請移步淘寶店舖
人氣作者77gl老師C92新刊插畫作品集
收錄老師Fate系列題材的近期作品
纖細的筆觸描繪出參戰Servant和Master的英姿
Fate系列愛好者不可錯過的一冊——
INFORMATION
発行 / 七穂電子
中文版発行 / 正経同人
作者 / 77gl（Pixiv id = 480448）
協助 / 小南
GUEST / おにねこ、ヘスン、u介、NA、ユウヒ
美術設計 / YuGi
規格 / B5判・24P 附贈A4文件夾





打开淘宝APP
扫描购买



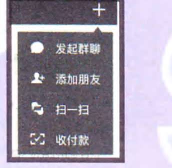










Two Dimensions Mania SHOP

淘宝商城店 淘宝总本店 微信微店

*本期商品二维码用微信"扫一扫",即可直达商品购买页。



价　格：158元
狂热价：150.10元

小林家的龙女仆
康娜充电宝



价　格：20元
狂热价：16元

fate/GO 主题
触屏手套



价　格：128元
狂热价：121.6元

RE：0 从零开始的异世界生活 2.6M 长的围巾



价　格：45元
狂热价：42.75元

Fateapocrypha 马克杯强化
瓷杯贞德阿福女王四种款



价　格：55元
狂热价：52.25元

全中文 Fate/Grand Order material Ⅰ



价　格：66元
狂热价：62.7元

舰队一航战赤城 / 加贺
给食陶瓷砂锅碗



价　格：19元
狂热价：17.1元

舰娘依阿华
半透明直尺



价　格：110元
特惠清仓价：55元

Lovelive! 巨幅浴巾
A 款小鸟 /B 款真姬



价　格：100元
狂热价：95元

【二次元狂热 100 期纪念刊】
特别赠送河蟹子镇纸
精美礼盒分割包装，赠品内附



价　格：39.8元
狂热价：30元

扫二维码
下单 30 个 1 元拍宝贝



价　格：49.8元
狂热价：39元

扫二维码
下单 39 个 1 元拍宝贝



舰队收藏
公式战记&舰娘型录

价　格：55元
狂热价：42元

扫二维码
下单 42 个 1 元拍宝贝




二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
107
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com
封底故事
乳行山三藏法师
光盘
定价 25
非卖品